MERO 17 MAI 1993

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA force

le mensuel officiel des jeux SEGA

REPORTAGE
S NOUVEAUTÉS DE LA PLANÈTE
x salons de TOKYO & LONDRES

OOL SPOT
E HIT DE L'ÉTÉ
ur Megadrive

OLUTIONS OMPLÈTES
CO - 1ère partie (MD)
FENDERS OF OASIS (GG)

ES PREVIEWS
INING FORCE (MD)
CKEY MOUSE 2 (GG)
M & JERRY (GG)
PERMAN (MS), etc...

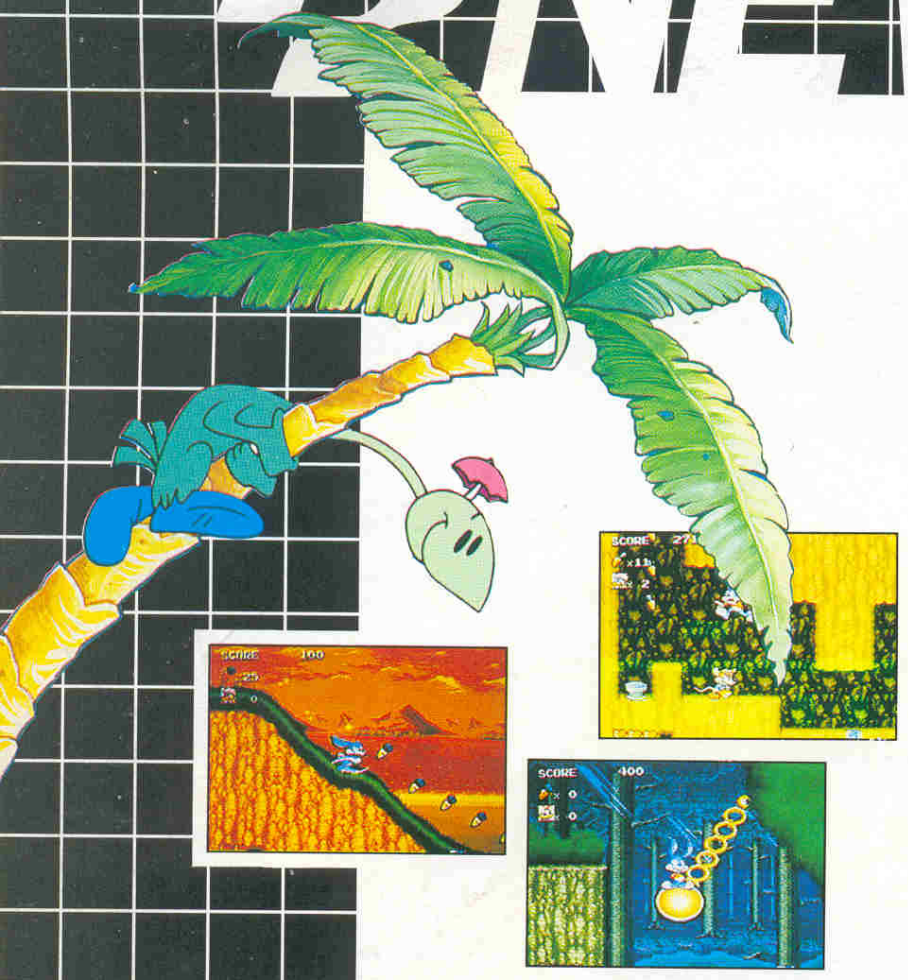
25 PAGES DE TESTS
ANOTHER WORLD (MD)
TINY TOON (MD)
FATAL FURY (MD)
STRIDER II (MS), etc...

MEGA POSTER : X MEN

● MAI 1993 ● 30 F ● BELGIQUE : 195 FB ● LUXEMBOURG : 195 FL ● SUISSE : 9,5 FS

2 NEW

MEG



Partez avec Buster Bunny à la chasse au trésor ...Voyagez dans 33 niveaux hilarants et à travers 7 territoires complètement dingues! Une aventure délirante qui pourrait bien vous réconcilier avec les carottes...

Buster's Hidden

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES®

THE HYPERSTONE HEIST™

Les quatre tortues sans peur et sans reproche sont de retour! Cette fois, le terrible Shredder a pris le contrôle de l'Hyperstone et miniaturisé la ville pourront-ils le vaincre une nouvelle fois? Seront-ils préserver le droit à la liberté de démocratie et les livraison pizzas aux anchois??

KO

DISTRIBUÉ PAR SEGA FRANCE 19-21 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA 750175 PARIS.

TITLES

GA DRIVE

NY TOON
dventures
rsure™

SUNSETRIDERS

'Bientôt disponible'

Découvrez un Western Spaghetti fou fou fou! Un shoot'em up du temps de l'Ouest impitoyable.

Nos héros
les de
ns, la
no de

A pied ou à cheval, vous devrez dégainer plus vite que votre ombre pour éviter que les indiens sauvages, les voleurs de bétail ou encore les hors-la-loi très "smart" ne vous trouent la peau.

OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

AMI®

SEGA AND MEGADRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. TINY TOON ADVENTURES, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. ©1992. SUNSET RIDERS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES® AND THE DISTINCTIVE LIKENESS THEREOF ARE REGISTERED TRADEMARKS AND COPYRIGHT 1991 BY MIRAGE STUDIOS. EXCLUSIVELY LICENSED BY SURGE LICENSING INC. ©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

SOMMAIRE

N°. 17 MAI 1993 PARAIT TOUS LES MOIS

édito

Salut !
Pfouuuu, l'été approche, le soleil est là, et la chaleur aussi. Dur de travailler dans de pareilles conditions, d'autant qu'avec nos grandes baies vitrées, il est difficile de se protéger. Du coup, nous sommes tous en sueur et les gouttes tombent sur nos consoles chéries... À propos de jeu, nous sommes tombés sous le charme de Cool Spot dont nous vous avions déjà parlé dans notre précédent numéro. Cette diablesse de petite Capsule est bien partie pour nous faire passer des heures et des heures de plaisir devant notre petit écran. Dans le genre béton, Shining Force, la suite de Shining In the Darkness, n'est pas mal non plus. Complètement différent dans son concept, c'est un jeu de rôles qui ne pourra que ravir les amateurs du genre, mais je conseille aux autres également de s'y intéresser, pour changer !
Comme on en avait un peu marre de rester à Paris, ce mois-ci on a décidé de prendre l'avion et on est allés à Tokyo où se déroulait le CSG, un salon rempli de bonnes surprises. En revenant du Japon, nous n'avons même pas pris la peine de mettre un pied en France et nous avons immédiatement atterri à Londres où se déroulait l'ECTS. Ce salon vous permettra de connaître tous les jeux en préparation en Europe sur toutes les machines Sega. Accrochez-vous, il y en a une tonne !

SONIC.

LE FORUM

LE COURRIER DE SONIC 6
LES INFOS 10
L'E.C.T.S. DE LONDRES 14
SAYONARA : EN DIRECT DU JAPON 24
ZOOM : INTERVIEW DE Mr KAWAGUCHI 28
EN DÉTRESSE 32
HIT-PARADE 35
LES MEGA SCORES 36
LES SECRETS DE MAITRE SEGA 38
ANCIENS NUMÉROS, PIN'S ET CLASSEUR 105
PETITES ANNONCES 108
ABONNEMENT 109

les previews

COOL SPOT (MD) 52
X-MEN (MD) 56
SHINING FORCE (MD) 58
DOUBLE CLUTCH (MD) 62
THE FLINTSTONES (MD) 64
BATTLETOADS (MD) 66
SUPERMAN (MS) 68
STREETS OF RAGE (MS) 70
MICKEY MOUSE 2 (GG) 72
TOM & JERRY (GG) 74

LES MEGA JEUX

ECCO THE DOLPHIN (MD) 42
DEFENDERS OF OASIS (GG) 76

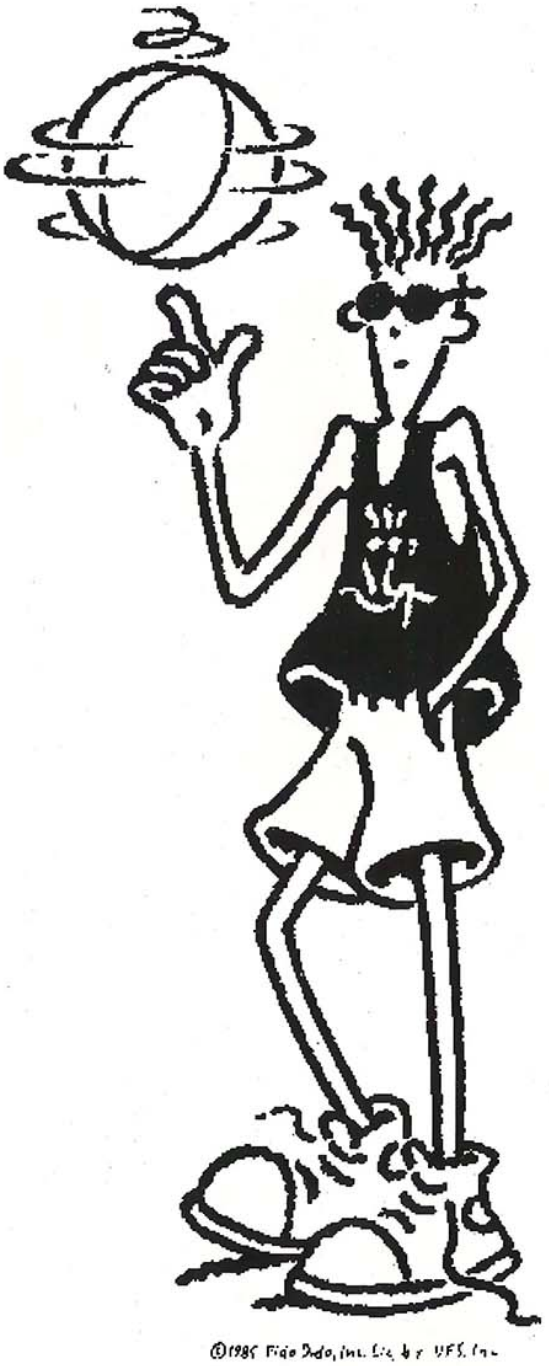
LES NOUVEAUTÉS

ANOTHER WORLD (MD) 82
FATAL FURY (MD) 86
TINY TOON (MD) 88
SUPER KICK OFF (MD) 92
BULLS VS BLAZERS (MD) 94
McDONALD'S GLOBAL GLADIATORS (MS) 96
STRIDER II (MS) 98
RAINBOW ISLANDS (MS) 100
E. HOLYFIELD'S R.D. BOXING (GG) 102
HOME ALONE (GG) 104
McDONALD'S GLOBAL GLADIATORS (GG) 106

MEGA force

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél. : (1) 40 05 00 87, Fax : (1) 40 38 31 34 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **Secrétaire de Rédaction :** Catherine PERRONE • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Maquette :** Dominique DESSEIGNE, Mireille GUÉRINEAU • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Illustration de couverture :** Cool Spot © VIRGIN GAMES • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Michel YATCA, Tél. : 45 23 25 60 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** SIMA-TORCY • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • **SEGA BENELUX :** ATOLL, square des Héros 5. 1180 BRUXELLES • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • **Ont collaboré à ce numéro :** Jean-François MORISSE, Olivier PRÉZEAU, Nourdine NINI, MANU • **Dossiers :** Ecco the Dolphin réalisé par **Snakeplysken** • Defenders of Oasis réalisé par **MANU** • Ce numéro comporte en pages centrales un POSTER non folioté. **Tirage de ce numéro :** 170 000 exemplaires.

je fais la même chose avec une cannette de 7-up.



©1985 Fido Dido, Inc. Distributed by UFS, Inc.

adidas et 7-up présentent le 1er tournoi de basket de rue : "l'adidas streetball* challenge".

adidas

CLM/BBDO *Basket de rue

Bonjour à toutes et à tous ! Cette rubrique est bien évidemment toujours la vôtre et vous pouvez me poser toutes les questions que vous voulez, à condition qu'elles portent sur Sega, ses machines et ses jeux, bien sûr... Continuez à m'envoyer une petite photo de votre trombine avec votre courrier (format type "photomaton"), accompagnée d'un mini-CV, ce que vous faites bien pour les Mégascores, mais pas encore pour votre courrier ! Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte : SONIC - MEGA FORCE, 103 boulevard Mac Donald, 75 019 PARIS.

SONIC

● Salut Sonic,
Tout d'abord, je tiens à te dire que ton magazine est super génial. Mais dans le n°16, la solution de "Sonic 2" est un peu bâclée. Comparée au plan de "Sonic" dans le MegaForce n°9, celui-là est un peu riquiqui. Mais à part ce petit problème, il n'y a rien à redire. À part ces petites remarques, j'ai des questions à te poser :
– Dans la solution du n°16, comment as-tu pu te transformer en Super Sonic dès le début ? Et comment peux-tu rester dans cet état au dernier niveau, alors qu'il n'y a aucun anneau à ramasser ?
– J'ai prêté "Streets of Rage 2" à un copain, qui m'a filé "Cadash" en échange. C'est un jeu pour la Genesis, mais il tourne aussi sur ma MegaDrive. Pourquoi n'en est-il pas de même avec le Sega-CD ?
– À propos du Mega-CD, aura-t-on bientôt des précisions sur sa date de sortie en France et son prix ?
– Enfin, quel sera le prix de Street Fighter 2' et de la manette spéciale pour y jouer ?
Allez, je te laisse. J'ai pas que ça à faire moi : il faut que je fasse une partie de World of Illusion (un peu trop facile car terminé en deux jours...). Salut !

Bidox.

Avant de répondre à tes questions, je tiens à défendre en tout bien tout honneur notre dossier "Sonic 2" sur Megadrive. Il est vrai que celui-ci est deux fois plus petit (en taille) que le dossier qui avait été publié dans le MF n°2. Mais ne dit-on pas que la qualité prime sur la quantité, je vous laisse seuls juges... Toujours est-il que nous avons synthétisé l'essentiel du jeu pour pouvoir le finir le plus rapidement possible, tout en vous laissant le plaisir de quelques découvertes et surprises.
Pour l'astuce du "Super Sonic", il est vrai que son explication était trop succinte, et nous publions dans ce numéro un petit "erratum" (dans les News) afin que tous les détails vous soient donnés.
Il est exact que certaines cartouches pour la Genesis peuvent fonctionner sur la Megadrive, mais je te rappelle que ces cartouches et surtout leur documentation ne sont pas en Français. S'étant rendu compte du phénomène d'import de cartouches entre les trois marchés principaux (Japon, USA et Europe), Sega a décidé d'installer un nouveau système de compatibilité avec la sortie du Mega-CD. C'est quand même plus cool d'avoir ses jeux en officiel et d'attendre un peu, car on a une notice en français avec parfois même des textes à l'écran et des voix digitalisées en français, comme pour "Megalomania", par exemple.
Le Mega-CD européen sortira en septembre prochain, c'est donc pour bientôt. Son prix sera "serré" au maximum, mais je ne peux t'en dire plus pour l'instant.
Le prix de la cartouche Street Fighter 2' devrait être sensiblement égal ou légèrement supérieur à celui des cartouches actuelles, seize mégas obligent ! Pour la manette à six boutons, pour l'instant, nous n'en savons pas plus que toi.
Continue à t'éclater à World Of Illusion c'est un super titre !

● Salut Sonic,
Je te suis depuis le 1er numéro. C'est super génial d'avoir MegaForce pour se distraire le soir et après les cours. J'ai une Megadrive et je voudrais savoir quelque renseignements sur le Mega-PC :
– Le Mega-PC sera-t-il commercialisé ? Si oui, quand ? Quel sera son prix ?
– Quelle est la meilleure solution entre avoir une Megadrive et acheter un PC, ou vendre ma Megadrive et acheter le Mega-PC ?
– Y-aura-t-il un jour une émission réservée aux consoles SEGA ? Si oui, quand ?
-Est-ce qu'un jour "Best of the Best", "Indianapolis 500", "Great Courts" sortiront sur Megadrive ?
– Y-aura-t-il un jeu regroupant les héros Sega en course auto ? Si oui, quand ?
Merci de me répondre.

Nicolas Désarmes.

Tout d'abord, toute l'équipe de MegaForce te félicite pour ta fidélité à notre magazine. Sinon, il semble que tu hésites encore un peu entre les consoles et les micro-ordinateurs, ne t'inquiète pas, nous allons t'aider à mieux choisir. En ce qui concerne le Mega-PC, il est actuellement en vente et son prix est inférieur à 10.000 F. Il est vrai que cette association semble être actuellement le meilleur compromis entre l'ordinateur et la console, mais encore faut-il analyser ses caractéristiques. En effet, pour la Megadrive, il n'y a rien à redire, sauf qu'il est impossible de connecter l'adaptateur de jeu Master System. Par contre, le PC est un AMSTRAD 386 SX 25, si je ne me trompe pas. Et pour ceux qui connaissent, ce genre de machine devient de plus en plus obsolète par rapport aux 486. Mais enfin, pour ma part, je te conseille de garder ta Megadrive et d'économiser le temps qu'il faudra pour t'acheter un PC haut de gamme comme un 486 DX 50 (sans forcément acheter une "marque"), afin de profiter pleinement des jeux PC.
Une émission TV dédiée aux consoles SEGA serait la bienvenue. D'ailleurs, nous faisons tout notre possible pour que cela arrive. Mais le monde des jeux vidéo est encore assez fragile malgré sa grande expansion et les directeurs de chaînes hésitent encore à se lancer dans une émission de ce type, soyez patients.
Tous les jeux que tu cites sont des jeux micro, et aucun pour l'instant n'est en prévision au catalogue Sega.
Enfin, pour les héros Sega réunis dans une course auto, rien n'est prévu dans ce sens, du moins pour l'instant.

● Salut MegaSonic,
Je voudrais te dire que le dernier MegaForce était géant ! Et maintenant, avec sa nouvelle formule, il est encore mieux. Je vais maintenant te poser un problème et quelques questions :
1) Mon problème est le suivant : j'ai commandé une Megadrive à une société X dans un magazine TV, il y a 4 mois. Son prix était alléchant. Elle valait 840 F avec 2 jeux et 2 manettes, mais je n'ai rien reçu. J'ai écris à la Répression des fraudes et à 50 Millions de consommateurs sans résultat. Comment faire ?
2) Quel est le meilleur jeu de baston entre Street Fighter 2, Streets of Rage 2 et Fatal Fury ?
3) Quel est le meilleur jeu de plates-formes sur Megadrive ?
4) Tes aventures verront-elles le jour sur le petit ou le grand écran ?

Thomas, un MegaForceur Segamaniaque.

J'ai la nette impression que la nouvelle formule de MegaForce t'a beaucoup plu. Elle est cependant encore perfectible à notre goût, et nous pensons encore faire mieux d'ici 1 à 2 numéros...
Par contre, ton 1er problème est vraiment délicat, et je ne sais comment t'aider en l'absence d'autres précisions. Il semble étonnant que tu n'aies pas obtenu de réponse des services cités, et sans doute faudrait-il dépasser le simple courrier, en portant plainte auprès des Services concernés.
Difficile de comparer les trois jeux que tu cites, car Street Fighter 2' n'est pas encore complètement achevé. Pour les 2 autres (et pour ma part), je préfère Fatal Fury à Streets Of Rage II.
Le meilleur jeu de plates-formes sur Megadrive, c'est bien entendu Sonic, avec sa suite Sonic 2, et pourquoi pas Sonic 3 ?!...
Pour le moment, il n'y a aucun film ni série TV de prévu sur mes aventures, mais on ne sait jamais...
En te souhaitant bon courage pour ton affaire "juridique"...

● Salut à toi, cher Sonic.
Étant Segamaniaque depuis ma première console (Master System 1) et maintenant sur Megadrive depuis Noël, j'ai quelques questions à te poser :
1) Sega étant très présent dans le monde du Karting, à quand un jeu sur ce sport ?
2) En ayant vu les très, très beaux dessins SEGA sur les Williams Renault, est-ce que Sega sortira un jeu (Alain Prost et Damon Hill) ?
3) Je félicite Sega pour Virtua Racing version Deluxe (MegaGénial). Mais est-ce que ce jeu sortira sur Mega-CD ?
4) Comment adhérer au Club Sega ?
Merci d'avance...

Un Segamaniaque.

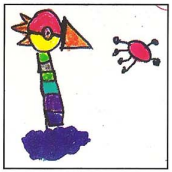
Sega n'a pas prévu pour le moment de développer un jeu de Karting mais cela reste tout de même envisageable à l'avenir.
En effet, Sega s'est illustré durant le Grand Prix d'Europe de Formule 1 par sa présence importante marquant sa domination sur l'Europe des jeux vidéo. D'ailleurs, un jeu de F1 est en cours de préparation. Il s'agit de F1 Circus sur MD en CD-Rom, mais aucune date n'a été avancée pour le moment, et il ne sera pas sponsorisé ni par Prost ni par Hill, ni par Williams. Par contre, je t'avoue franchement que tu n'es pas le seul à t'être émerveillé devant Virtua Racing qui est désormais LA référence en matière de simulation de F1 en arcade. Sega le prévoit d'ailleurs sur console. Ça va décoiffer !...
Pour adhérer au Club SEGA, c'est très simple, il te suffit de te référer à nos deux précédents numéros, et notamment le dernier où tu trouveras dans les News un coupon d'adhésion (page 18 du n°16).

● Salut Sonic,
J'ai quelques questions à te poser qui me turlupinent la cervelle depuis déjà quelques temps et qui m'empêchent de dormir tranquille, alors s'il te plaît Sonic, ne laisse pas ma lettre dans l'oubli !
1) Premièrement, coquin de hérisson que tu es, plus besoin d'ignorer la sortie de Sonic 3. Eh oui, je sais qu'il est bel et bien prévu un nouveau volet de tes super aventures pour Novembre 93, n'est-ce pas ?
2) Est-ce que le Mega-CD est en 32 bits ? Car la seule machine 32 bits de SEGA que je connaisse est le WonderMega. Combien de jeux et surtout lesquels sortiront en France avec le Mega-CD ?
3) Je me suis renseigné au maximum, mais je m'en doutais un peu, n'est-il pas prévu sur Megadrive la sortie en jeu du superbe film de Walt Disney "La Belle et la Bête" ? Si oui, mon petit doigt me dit qu'il sortira en fin d'année, super !
4) À quand sur Mega-CD des jeux Walt Disney qui, j'espère, seront meilleurs et plus difficiles que ceux que l'on connaît déjà sur Megadrive ?
5) Je pose la question, mais je pense que maintenant c'est devenu une tradition : chaque année SEGA propose de super jeux "Walt Disney". Y-en aura-t-il d'autres ? Mais surtout plus difficiles, j'espère....
6) Des nouvelles sur Street Fighter 2 ?
Voilà Sonic, je t'en supplie, ne laisse pas ce Segamaniaque que je suis dans l'oubli, réponds-moi vite ! Je suis en train de créer une BD sur tes super aventures. Souhaite-moi bonne chance ! Merci infiniment.

Victor DONATELLIS.

Voyons un peu ce qui te préoccupe autant...
Bon, allez, je ne vais pas gâcher ta joie. En effet, la suite de mes aventures, c'est-à-dire Sonic 3, serait en cours de développement, mais rien n'est encore tout à fait sûr quant à sa date de disponibilité.
Le Mega-CD n'est pas une machine 32 bits, tout comme le WonderMega qui n'est qu'une union entre le Mega-CD et la Megadrive.
La liste des jeux Mega-CD ne nous a pas été communiquée officiellement (elle n'est pas encore arrêtée), et une dizaine de jeux sortiront avec le Mega-CD en septembre prochain. Nous y reviendrons amplement dans quelques temps.
Pour ce qui est de "La Belle et la Bête", je ne suis au courant de rien. Par contre, "Le Livre de La Jungle" est actuellement en cours de réalisation chez Virgin, et il s'annonce comme l'un des meilleurs jeux sur Megadrive. J'y ai joué et c'est vrai qu'il devrait "dégager"...
Street Fighter 2' est toujours prévu pour le début du mois de juin et comme vous avez pu le voir dans le numéro précédent, il semble très réussi, ça va être béton !
Sinon, toute l'équipe de MegaForce te souhaite bon courage et bonne chance pour ta BD Sonic. N'hésite pas à nous envoyer quelque chose lorsque ce sera prêt pour voir un peu ce que ça peut donner...

Et puis ce mois-ci, terminons par la "bonne bouche", avec la lettre adorable de Damien LAURENT, qui nous envoie un superbe dessin intitulé la "Poule de Sonic", et nous explique qu'il a 5 ans 1/2 ! Un grand bravo à Damien, qui joue sur Master System 2 et auquel nous souhaitons tout le bonheur possible avec sa chère console !



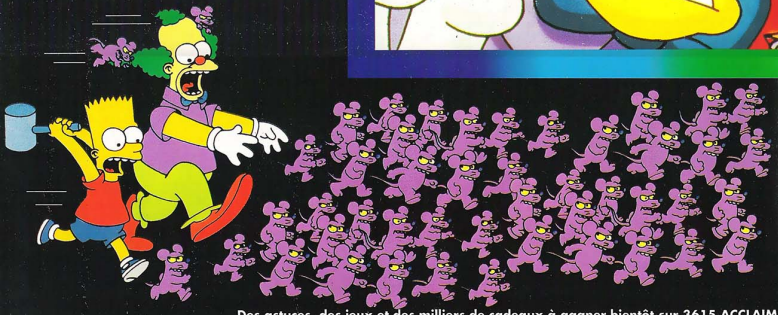
La chasse aux rats est ouverte !

Les aventures délirantes de Bart Simpson reprennent de plus belle ! Le

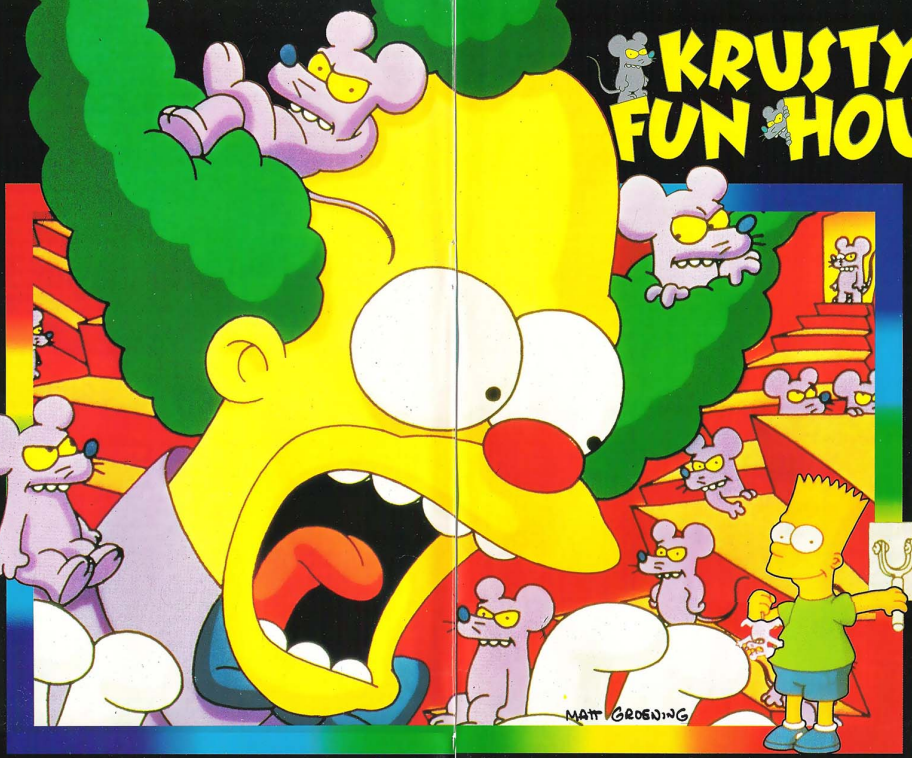
gamin le plus dingue de la petite ville de Springfield revient sur vos consoles pour donner un coup de main à son idole Krusty le clown.

Cette fois, sa maison est envahie par les rats. Il va devoir se

frayer un chemin à travers plus de 60 labyrinthes en entraînant derrière lui la horde grouillante des rongeurs.



KRUSTY'S FUN HOUSE



Dès qu'ils le pourront, Bart et d'autres personnages de la série des Simpsons viendront l'aider en actionnant des pièges vraiment rigolos pour attraper les horribles bestioles. Dans cette course folle, vous

n'aurez pas le temps de reprendre votre souffle. Admirez quand même la super définition graphique ! En plus, c'est un jeu primé TILT d'OR 1992 sur super NES.

Acclaim®

ARENA FLYING EDGE

THE SIMPSONS TM & © 1992 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO, NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, GAME BOY™, AND THE NINTENDO PRODUCT SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. SEGA™, MEGADRIVE™, MASTER SYSTEM™ AND GAME GEAR™ ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. ACCLAIM® AND FLYING EDGE™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.© 1992 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Des astuces, des jeux et des milliers de cadeaux à gagner bientôt sur 3615 ACCLAIM

3615 Acclaim 3668 0330

et service vocal : 36 68 03 30 (2,19 F/mn).

MEGA news

CD SONIC THE HEDGEHOG !

Alors que le Mega-CD n'est pas encore disponible (il devrait sortir dans le courant du mois de septembre), Sega pense déjà à développer une nouvelle série d'aventures pour leur petite mascotte. Chez Sega, CD Sonic occupe un grand nombre de personnes du Département Research and Development. Tout comme dans Sonic II, des scènes en deux et en trois dimensions seront présentes, et un nouveau personnage qui devrait être la copine de Sonic sera à l'honneur. Pour l'instant, aucun nom n'est encore avancé concernant cette charmante petite "hérissonne", mais nous vous tiendrons informés dès que nous aurons des nouvelles. En exclusivité, nous vous présentons donc ce que sera le pays magique de Sonic et la tête de sa petite amie.
Sympa non, la copine ?!

POUR OBTENIR LE SONIC D'OR !

Vous avez été nombreux à nous le faire savoir, et vous aviez raison, le petit "cadeau" que nous vous faisions en ouverture de notre Dossier SONIC 2" le mois dernier, n'était pas suffisamment explicite pour être bien exploité. Nous reformulons donc ici cette astuce dont le but est d'obtenir ce superbe Sonic à la chevelure d'or, en espérant que cette fois, les zones d'ombre auront disparu...
Vous devez tout d'abord réaliser la manip du "Select Round", puis celle du Sonic d'or : à la page de présentation, aller dans OPTIONS. Choisir le son 19 et appuyer sur C, puis le son 65 et appuyer sur C, puis le son 09 et appuyer sur C, puis le son 17 et appuyer sur C. Appuyer ensuite sur START, et de nouveau à la page de présentation, attendre l'apparition de "1 player" et "2 player". Appuyer alors sur A et, sans relâcher, appuyer sur START.
Dans cette nouvelle page du Select Round, il faut aller dans le SOUND TEST, choisir le son 04 et appuyer sur C, puis le son 01 et appuyer sur C, puis le son 02 et appuyer sur C, puis le son 06 et appuyer sur C. Choisir ensuite son niveau, et une fois dans le Round choisi, Sonic se transformera en SUPER SONIC d'OR dès qu'il possèdera 50 anneaux !

CONCOURS...

Du 5 mai au 6 juin prochains, une compétition de jeux vidéo est organisée au restaurant Burger King (5/7, rue du maréchal Foch à Versailles). La compétition portera sur des jeux de sport ou des jeux futuristes (ex: NHLPA Hockey sur Megadrive), et les concurrents peuvent s'inscrire jusqu'au 15 mai. Vous désirez gagner des cartouches Sega ? Oui ? Alors n'hésitez pas, inscrivez-vous, les places seront chères !

Les Dernières Sorties

Allez, trêve de plaisanteries, on jette un petit coup d'œil sur les dernières sorties. Ces jeux sont d'ores et déjà disponibles, courez donc chez votre revendeur, vous pouvez les acheter !

★ MEGADRIVE ★	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
TINY TOON	Action	•	1
CAPTAIN PLANET	Action	• •	1
CYBORG JUSTICE	Combat	•	2
STEEL TALONS	Simulation	• •	1
PAPERBOY	Action	•	1
T.M.N.T.	Action	•	2
CHIKY CHIKY BOY	Action	• •	2
EX-MUTANT	Action	• • •	1
JAMES BOND 007	Action	• •	1
★ MASTER SYSTEM ★			
RENEGADE	Action	• •	1
TECMO WORLD CUP	Sport	• •	2
BATMAN RETURNS	Action	• •	1
RAINBOW ISLANDS	Action	• •	1
PIT-FIGHTER	Action	•	2
MICKEY MOUSE II	Action	• •	1
★ GAME GEAR ★			
E. HOLYFIELD'S R.D.BOXING	Sport	•	2
CHAKAN	Action	• • •	1

Action · Combat · Simulation · Sport

NOTATION DES JEUX

Dans les tests, regardez bien l'expression du Scmurtz : il vous indiquera ce qu'il pense du jeu !

BOF · MOYEN · BIEN · SUPER · GENIAL

INTERDIT AUX NANAS !

Tu veux brancher la nana de tes rêves ?
Assurer un max en lui faisant l'amour ?
Connaître le top du baiser et bien plus encore ...
alors appelle vite le :

36 70 21 01

TOUT CE QUE TU DOIS SAVOIR !

POUR ASSURER AVEC LES FILLES !

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX, VOICI UN PLAN D'ENFER !

36 68 21 01

MEGA CONCOURS

TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ PEUT-ETRE À TOI, ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !

Retrouve Keanu Reeves et Patrick Swayze au

36 68 80 20

"POINT BREAK" et d'autres K7, des Body board, des leçons de surf... !

Plonge dans l'aventure et surfe sur une vague de cadeaux !

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS... AFFRONTE LE :

36 68 21 88

Gagne 1 console SEGA Megadrive 16 bits !

OSE APPELER ET ÇA VA ETRE TA FETE !

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,76 Frs à la connexion, puis 2,19 Frs par minute.
Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.

NEWSTELEMEDIA — CODE MEDIA : 101

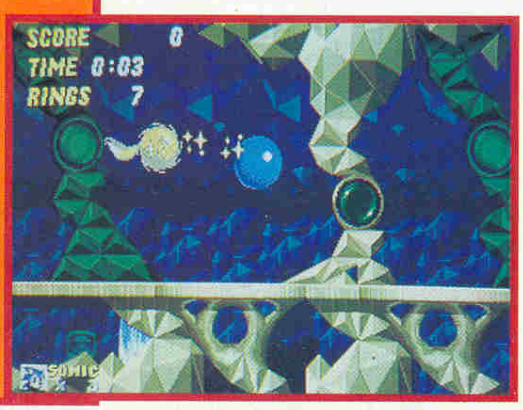
MEGA news

CD SONIC THE HEDGEHOG !

Alors que le Mega-CD n'est pas encore disponible (il devrait sortir dans le courant du mois de septembre), Sega pense déjà à développer une nouvelle série d'aventures pour leur petite mascotte. Chez Sega, CD Sonic occupe un grand nombre de personnes du Département Research and Development. Tout comme dans Sonic II, des scènes en deux et en trois dimensions seront présentes, et un nouveau personnage qui devrait être la copine de Sonic sera à l'honneur. Pour l'instant, aucun nom n'est encore avancé concernant cette charmante petite "hérissonne", mais nous vous tiendrons informés dès que nous aurons des nouvelles. En exclusivité, nous vous présentons donc ce que sera le pays magique de Sonic et la tête de sa petite amie.
Sympa non, la copine ?!

POUR OBTENIR LE SONIC D'OR !

Vous avez été nombreux à nous le faire savoir, et vous aviez raison, le petit "cadeau" que nous vous faisions en ouverture de notre Dossier SONIC 2" le mois dernier, n'était pas suffisamment explicite pour être bien exploité. Nous reformulons donc ici cette astuce dont le but est d'obtenir ce superbe Sonic à la chevelure d'or, en espérant que cette fois, les zones d'ombre auront disparu...
Vous devez tout d'abord réaliser la manip du "Select Round", puis celle du Sonic d'or : à la page de présentation, aller dans OPTIONS. Choisir le son 19 et appuyer sur C, puis le son 65 et appuyer sur C, puis le son 09 et appuyer sur C, puis le son 17 et appuyer sur C. Appuyer ensuite sur START, et de nouveau à la page de présentation, attendre l'apparition de "1 player" et "2 player". Appuyer alors sur A et, sans relâcher, appuyer sur START.
Dans cette nouvelle page du Select Round, il faut aller dans le SOUND TEST, choisir le son 04 et appuyer sur C, puis le son 01 et appuyer sur C, puis le son 02 et appuyer sur C, puis le son 06 et appuyer sur C. Choisir ensuite son niveau, et une fois dans le Round choisi, Sonic se transformera en SUPER SONIC d'OR dès qu'il possèdera 50 anneaux !



CONCOURS...

Du 5 mai au 6 juin prochains, une compétition de jeux vidéo est organisée au restaurant Burger King (5/7, rue du maréchal Foch à Versailles). La compétition portera sur des jeux de sport ou des jeux futuristes (ex: NHLPA Hockey sur Megadrive), et les concurrents peuvent s'inscrire jusqu'au 15 mai. Vous désirez gagner des cartouches Sega ? Oui ? Alors n'hésitez pas, inscrivez-vous, les places seront chères !

ATTENTION...
TU VAS POUVOIR MODIFIER LES REGLES DE TES JEUX VIDEO

1 MODELE COMPATIBLE SUR

CONSOLE SEGA® MEGADRIVE® 16 BITS

SOS PUB - (1) 46 94 16 00

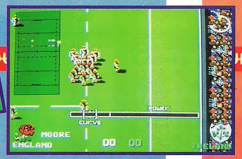
INVENTED BY CODEMASTERS™

Game Genie™ et Codemasters™ sont des marques déposées de Codemasters Software Co. Ltd. utilisées sous licence.

Game Genie™ est un produit de Lewis Galoob Toys, Inc., Game Genie™ est un produit licencié par Sega of America pour être utilisé sur les consoles Sega® Megadrive®. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Game Genie™ est une marque déposée de Codemasters Software Co. Ltd., utilisée sous licence.

DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

EN VENTE PARTOUT



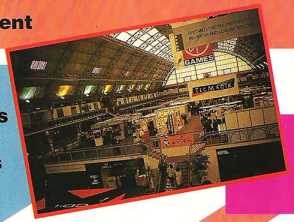
INTERNATIONAL RUGBY

CONSOLE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : DOMARK

Nous vous en parlions déjà dans notre tout dernier numéro, cette première simulation de rugby sur console devrait frapper très fort ! Le jeu vous offre le choix entre les meilleures équipes du monde pour des matchs simples ou un tournoi des cinq nations, ou même encore un championnat du monde. Reprenant avec exactitude les règles de ce sport, alter ego européen du football US, International Rugby viendra combler un vide dans le monde de la simulation sportive sur console.

omme tous les ans à la même époque, nous nous sommes payé un petit voyage à Londres, histoire de boire des coups, de jouer à la réalité virtuelle dans les salles de jeux, mais également histoire de savoir ce qui allait prochainement débarquer sur nos consoles Sega.
En Europe, contrairement au Japon, l'actualité est plutôt dense et les annonces de licences et de titres "méga canons" fusent comme les étoiles filantes au firmament (je suis en pleine phase poétique, je sais...). Entre Domark, Sales Curve, Gremlin, Virgin, etc., la liste des nouveaux jeux est longue, découvrons-la ensemble.
À la prochaine !

L'ECTS DE LONDRES :



MIG 29

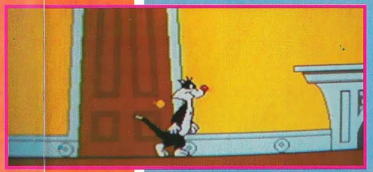
CONSOLE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : DOMARK

Après F22 Interceptor d'E.A., retrouvez les sensations fortes des pilotes de chasse. Cette fois, vous vous retrouverez aux commandes d'un avion soviétique, le Mig 29, sans doute le meilleur avion de chasse dans sa catégorie. Diverses missions vous seront proposées et il faudra, pour les accomplir, déployer toutes vos capacités de pilote. Réalisée entièrement en 3D, cette simulation de combats aériens vous mettra dans des situations démentes. Combattez seul une escadrille ennemie, repérez vos objectifs... Soyez rapide, comme doit l'être un pilote ! Beaucoup d'action à plus de Mach I.

TITI ET GROSMINET

CONSOLE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : TEKMAGIC

Jeu d'action/plates-formes, Titi et Grosminet vous proposera de suivre les péripéties de l'histoire de Sylvestre à la recherche de Titi. Se promenant dans sa maison, Sylvestre devra éviter mille et une embûches avant de pouvoir avaler Titi. Avec des graphismes restant dans le ton du dessin animé devant lequel nous avons tous passé de très longues heures, Titi et Grosminet se présente comme un soft hyper sympa destiné aux plus jeunes d'entre vous, mais aussi aux autres.

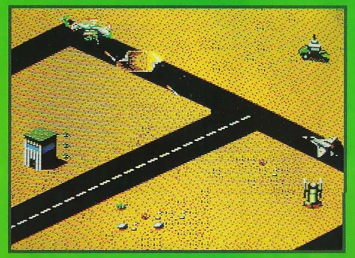


LA MEGADRIVE SUPER STAR !

DESERT STRIKE

CONSOLE : MASTER SYSTEM
ÉDITEUR : DOMARK

L'un des plus grands hits de la Megadrive, signé Electronic Arts, arrive avec tous les honneurs sur la Master System. Retrouvez la panoplie de missions dans le Golfe, des missions qui ne seront pas identiques à celles que l'on trouvait sur la 16 bits. Desert Strike sur Master System reprend le thème des otages qu'il faut sauver en pilotant un hélicoptère hyper armé, tout en évitant et détruisant les blindés et lance-missiles adverses ! Un jeu d'action comme la Master System en possède peu.



DESERT STRIKE

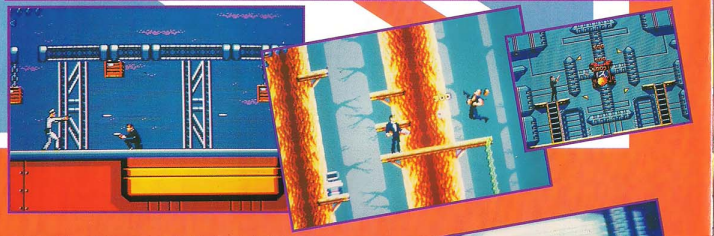
CONSOLE : GAME GEAR
ÉDITEUR : DOMARK

La Game Gear est aussi à l'honneur et ne manquera pas de recevoir pour sa ludothèque le fameux Desert Strike. Aux commandes d'un hélicoptère de l'US Air Force, vous sillonnerez le désert et les villes à la recherche d'otages retenus injustement prisonniers par le tyran du coin. Soyez rapide pour envoyer vos missiles Hellfire avant que l'ennemi n'ait pu vous lancer sa collection complète de missiles sol-air !

JAMES BOND THE DUEL

CONSOLE : MASTER SYSTEM – ÉDITEUR : DOMARK

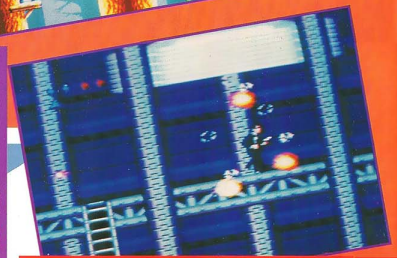
James Bond, l'agent secret au smoking toujours impeccable, arrive sur Master System dans un jeu d'action/plates-formes qui s'annonce passionnant. Le jeu se décompose en plusieurs niveaux où il faudra à chaque fois trouver des objets spécifiques, ou bien libérer certaines personnes retenues prisonnières. Au cours de ces recherches, vous rencontrerez une foule d'ennemis parmi lesquels Jaws, dont il faudra venir à bout à l'aide de votre Walter PPK, votre pistolet, et des quelques munitions qui vous seront allouées. Les inconditionnels de Ian Flemming devraient être comblés.



JAMES BOND THE DUEL

CONSOLE : GAME GEAR
ÉDITEUR : DOMARK

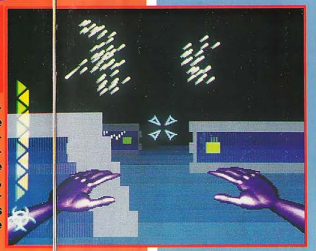
Un grand jeu d'action pour une petite console ? Ce n'est pas impossible. James Bond s'est infiltré dans la base d'un savant fou qui envisage de conquérir la planète. Tout d'abord sur un yacht, puis en pleine forêt ou ensuite dans les laboratoires, ou encore dans une base spatiale, Bond traque son ennemi sans relâche. Les ennemis seront bien sûr nombreux, mais James Bond est un jeu d'action, et ce n'est pas pour rien que vous serez armé d'un pistolet très efficace. Mais James Bond n'est pas seulement un jeu d'action, et l'aspect plates-formes du jeu pourrait bien séduire les joueurs les plus exigeants en ce domaine.



LAWNMOWER MAN

CONSOLE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : SALES CURVE

Inspiré du film du même nom (vous aurez reconnu sous ce nom original "Le Cobaye"), Lawnmower Man vous fera découvrir ou redécouvrir les moments forts du film, légèrement arrangés pour les besoins du jeu. Jeu d'action et de tir très original, Lawnmower Man reprend le thème de la réalité virtuelle d'une façon originale. Bénéficiant de graphismes soignés, Lawnmower Man pourrait bien être l'un des jeux les plus beaux de l'année.



L'ŒIL DE LONDRES

STEVEN SEAGAL

CONSOLE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : TEKMAGIC

Pardon ? Vous dites Seagal, comme Steven, celui-là même que l'on retrouvait il y a peu de temps dans Piège en Haute Mer ? Cela signifie pour ce jeu de l'action, beaucoup d'action, tellement d'action que l'on ne sait plus où donner de la tête (ou des mains !). Traversez les niveaux de ce jeu en cognant sur tout ce qui bouge. En tant que maître en arts martiaux, vous pourrez faire une exemplaire démonstration de vos talents en allongeant tous les loubards du coin. À suivre...

PINK PANTHER

CONSOLE : MEGADRIVE

Les stars du petit et du grand écran sont à l'honneur ! C'est au tour de la Panthère Rose de faire son apparition sur Megadrive. Une apparition qui pourrait bien rester mémorable pour ce jeu d'action/plates-formes très coloré, comme la Panthère qui en est la vedette. Dans des décors qui ont été l'objet de beaucoup de soins, vous accompagnerez la Panthère en la faisant sauter d'une plate-forme à une autre, tout en évitant les intrus qui tenteront bien évidemment de lui mettre des bâtons dans les roues. Bien entendu, on retrouvera également la musique de La Panthère Rose sans laquelle la panthère ne serait pas ce qu'elle est !

PUGGSY

CONSOLE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : PSYGNOSIS
SORTIE PRÉVUE : Automne 93

Voici Puggsy, perdu sur une planète lointaine très malfamée. Vous le voyez déjà, les graphismes de ce jeu d'action/plates-formes (un genre décidément à la mode) n'ont pas été négligés. Vous traverserez pas moins de 17 niveaux comme la forêt aux arbres rouges, la forêt des lames noires, la Pyramide, les mines de diamants, le temps du Crâne Sombre... dans lesquels vous croiserez plus d'une centaine de sprites de créatures différentes ! Et je ne vous parle pas des musiques -trente quatre au total- qui vous plongeront dans une ambiance très... "Puggsyesque" ?

WIZ'N'LIZ

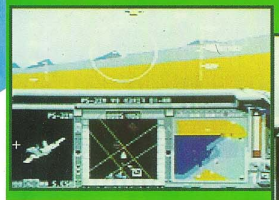
CONSOLE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : PSYGNOSIS
SORTIE PRÉVUE : Automne

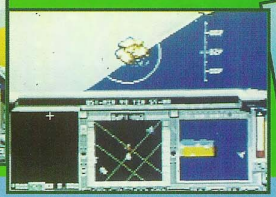
Wiz et Liz sont deux magiciens, les meilleurs. Fans de lapins, Wiz et Liz en ont élevé un grand nombre qu'ils ont, par inadvertance, envoyés dans une dimension où ils pourront survivre seuls ! À vous de les secourir dans un jeu composé de neuf mondes (soit 56 niveaux !) où il vous sera possible d'utiliser plus de cent sorts de magie différents. On n'est pas magicien pour rien ! Dans la meilleure tradition des jeux de plates-formes, Wiz'n'Liz vous fera découvrir tous les secrets de la magie.

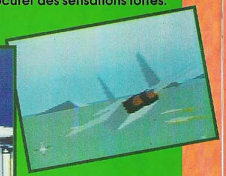
F 15 STRIKE EAGLE II

CONSOLE : MEGADRIVE – ÉDITEUR : MICROPROSE
SORTIE PRÉVUE : Juin

La mode semble être aussi aux simulateurs de vol 3D. Microprose nous propose F15 Strike Eagle II, l'une des références en simulateur de vol sur micro-ordinateur. À vous de suivre l'un des six scénarios au programme, confortablement installé dans votre avion de combat. Vous voyagerez à travers le monde entier, entre le Golfe, le Viet-Nam, la Lybie et bien encore l'Europe ou l'Arctique. Détruisez les avions adverses, les dépôts de munitions, les navires... ainsi de suite ! Un jeu quasi légendaire qui devrait vous procurer des sensations fortes.

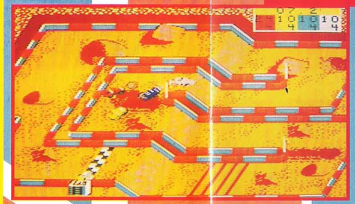






SUPER OFF ROAD

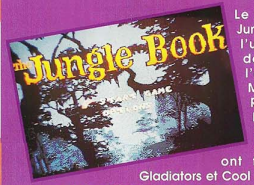
CONSOLE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : VIRGIN GAMES



Etes-vous prêt pour des courses de stock-car complètement délirantes ? Sur une dizaine de circuits différents, vous devrez guider votre mini véhicule aux maxi capacités, afin qu'il franchisse le premier la ligne d'arrivée. Au fur et à mesure de vos victoires, vous remporterez de l'argent qui vous permettra d'améliorer les capacités de votre engin. Utilisez la nitro en course pour vous donner une brève, mais efficace accélération ! Un jeu de course qui pourra se jouer à deux joueurs simultanément.

JUNGLE BOOK

CONSOLE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : VIRGIN GAMES
SORTIE PRÉVUE : fin de l'année



Le Livre de la Jungle est aussi l'une des vedettes de l'année sur Megadrive. Réalisé par les mêmes programmeurs qui ont fait Global Gladiators et Cool Spot, ce jeu, qui devrait arriver vers la fin de l'année, pourrait bien faire forte impression. On retrouvera dans un jeu d'action/plates-formes tous les héros du dessin animé de Walt Disney (ou du livre de Kipling, selon que vous soyez cinéphile ou bien lecteur/trice passionné/e) dont Moogly et Baghera. Guettez bien cette future petite merveille, et ne manquez surtout pas notre prochaine Preview qui vous en fera voir plus.

NIGEL MANSELL

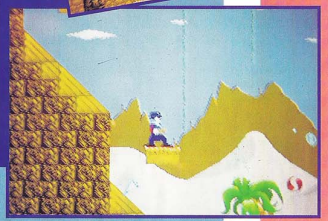
CONSOLE : MEGADRIVE – ÉDITEUR : GREMLIN
SORTIE PRÉVUE : Fin de l'année

Si entre la F1 et vous c'est une longue histoire d'amour, ce Nigel Mansell pourrait bien être le jeu de votre vie. On ne retrouvera pas la vue à la Monaco GP, mais une vue à 45° qui permet ainsi d'obtenir une bonne perspective de la course. Championnat du monde, circuits aux décors sublimes, lutte contre une dizaine d'adversaires déterminés à ne pas se laisser doubler... Vous pourrez retrouver chez vous l'ambiance unique de la F1.

MADNESS

CONSOLE : MEGADRIVE – ÉDITEUR : GREMLIN
SORTIE PRÉVUE : fin de l'année

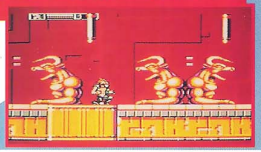
On ne surprendra personne en disant que Madness est un jeu un peu fou. Pur jeu de plates-formes, ce soft vous fera découvrir une masse de décors délirants et vous mettra dans des situations qui le sont tout autant, comme tout bon jeu de plates-formes se doit de le faire. Un jeu qui s'annonce comme étant bien sympathique, mais qui aura fort à faire face à un jeu comme Le Livre De La Jungle de Virgin Games. Toutefois, les musiques reprennent les principaux airs des héros et à ce niveau, Madness arrache à "donf" !

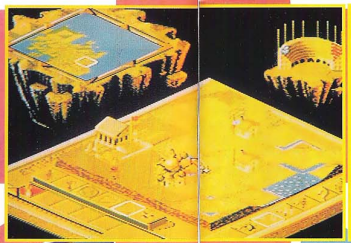


WOLF CHILD

CONSOLE : MASTER SYSTEM
ÉDITEUR : VIRGIN

Pur jeu d'action, Wolfchild vous entraînera dans des régions mythiques et dangereuses. Au péril de votre vie, il faudra affronter des ennemis énormes et mauvais, qui vous assureront de longues heures de jeu. Animé par un scrolling horizontal, cette production sur Master System est encore un jeu Virgin avec lequel il faudra compter, d'autant que les décors sont fabuleux, mais nous vous en dirons plus dans un prochain numéro.





TWO TRIBES POPULOUS

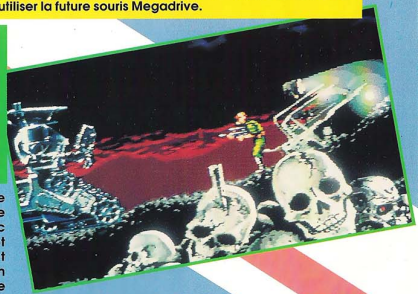
CONSOLE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : VIRGIN GAMES
SORTIE PRÉVUE : Courant de l'été

Toujours plus loin, toujours plus fort ! Après la remarquable prestation de Populous que nous avait concoctée Electronic Arts, voici la suite de ce jeu mythique réalisé par Virgin. Sur une présentation légèrement différente, construisez vos mondes, guidez vos peuples et continuez à lutter contre le Mal. De nouveaux pouvoirs ont été mis à votre disposition pour cette version, de quoi obtenir des résultats et des effets encore plus spectaculaires. Un soft indispensable pour tous ceux, et ils sont nombreux, qui avaient craqué sur le premier volet. De plus, ce deuxième épisode pourra utiliser la future souris Megadrive.

THE TERMINATOR

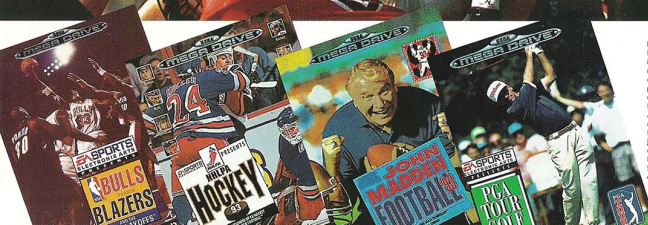
MACHINE : MEGA-CD
ÉDITEUR : VIRGIN GAMES
SORTIE PRÉVUE : septembre/octobre

Le Terminator revient, il l'avait dit, "I'll be back !". Et quel retour ! Un jeu 100% action qui va décoiffer ! Suivez les résistants de l'an 2029 dans une lutte désespérée contre Skynet et son armée de monstres de métal. Les fans du film retrouveront l'ambiance unique du chef-d'œuvre de Cameron (avec Aliens, signalons-le) et l'atmosphère promet d'être unique en son genre. De l'action pure sur une masse de niveaux d'une beauté confondante.



Envoyé spécial J'M DEMOLY

L'ECTS DE LONDRES



NBA est une marque déposée de NBA Properties, Inc. Les insignes d'équipes NBA individuelles utilisés dans le jeu sont des marques déposée qui sont la propriété exclusive des équipes respectives, et ne peuvent être reproduits sans l'autorisation écrite de NBA Properties, Inc.
National Hockey League Players Association et le logo NHLPA sont des marques déposée de NHLPA utilisées sous licence par Electronic Arts.
John Madden Football '93 et EA Sports sont des marques déposée de Electronic Arts.
PGA TOUR est une marque déposée.
Sega et Mega Drive sont des marques déposée de Sega Enterprises Ltd.

EA SPORTS vous présente encore plus d'action avec les jeux sportifs les plus populaires du monde.

Contre des vrais pros, dans des vrais tournois et dans des vrais conditions de jeu.

Vous voulez risquer de vous prendre dans le visage le «jam» de Malone ou le «slam 360» de Rice au basketball? Alors essayez Bulls v. Blazers et les NBA® Playoffs.

Ou bien, vous voulez patiner avec les meilleurs dans le tout nouveau et ultra-rapide NHLPA™ Hockey '93? Voilà votre chance. Des gardiens plus rapides et plus flexibles, des tirs à briser les barrières et des collisions à vous donner les larmes aux yeux ne vous rendront pas la tâche facile.

Vous voulez savoir ce qui se passe au football américain lorsque vous plaquez un arrière avec un tackle «corde à linge», donnez un coups de tête à un lineman de 135kg, ou bloquezla balle en «lacet» avec un défenseur à votre train? Ce ne sont là que quelques unes des nouvelles situations dans John Madden Football™ '93.

Lancez-vous avec PGA TOUR® Golf II dans trois nouveaux parcours de golf d'une difficulté exaspérante. Et mettez vos nerfs à l'épreuve dans une partie contre les meilleurs du monde. Vous pouvez étudier chaque trou sous tous ses angles avec la nouvelle fonction d'analyse des trous. Tentez les nouveaux tirs «fade» et «draw», et revivez vos meilleurs coups, ainsi que vos pires, à l'aide d'un superbe replay en Technicolour.

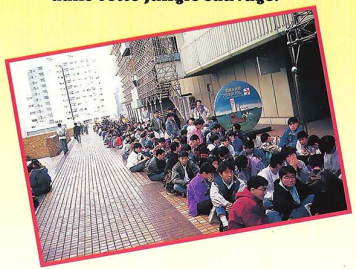
EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS
IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME

Distribué par: Sega France, 19/21 Rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris, (1) 46 62 1212

EA 001003

LE CSG DE TOKYO : 100% PUR JAPON

Du 2 au 4 avril dernier s'est déroulé à Tokyo le "CSG". Le Consumer Soft Group est un salon organisé deux fois par an par trois sociétés pleinement investies dans le domaine : Data East, Namcot et Sunsoft. Bon nombre de jeux étaient présentés en exclusivité et les petits Japonais, qui s'étaient déplacés nombreux, faisaient la queue pour jouer aux dernières merveilles de la Megadrive. Évidemment, le Mega-CD était présent et un jeu tenait le haut du pavé tout particulièrement. Son nom : Sylpheed. Nous vous en reparlerons avant la fin de cet exposé. L'ambiance du CSG était bon enfant et tout était organisé pour que les jeunes puissent prendre du bon temps et s'éclater avec toutes les nouveautés présentées. Allez, allez, ne perdons pas de temps et lançons-nous à cœur perdu dans cette jungle sauvage.



SLAP FIGHT
CONSOLE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : TENGEN

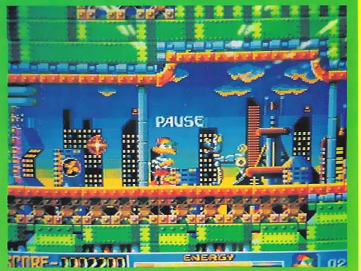
Slap Fight est un shoot'em up à scrolling vertical, qui devrait faire de l'ombre à l'illustre Thunder Force IV en personne ! En effet, doté d'options en grand nombre, notamment pour ce qui concerne son armement (pas moins de huit armes différentes !), ainsi que d'un scrolling des plus fluides et des plus rapides, ce jeu de tir pas comme les autres saura certainement vous enchanter. À travers des paysages apocalyptiques de villes en feu et de marées noires, l'action ne pourra être qu'à son comble. Votre but étant d'éliminer tous les responsables de cet affreux drame.

CYBORG 009
CONSOLE : MEGADRIVE

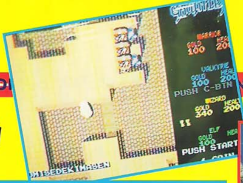
Après James Bond 007, voici qu'arrive Cyborg 009 ! C'est un peu dans le même style, mais cette fois, c'est d'un robot qu'il s'agit. Ou plutôt un androïde, une machine mi-humaine, mi-électronique à laquelle vous devrez faire accomplir les missions les plus périlleuses qui soient. Accompagné de ses amis les chiens (eux aussi mécaniques), il lui faudra aller dans des endroits très reculés -et même parfois dans des souterrains- pour pouvoir débusquer les traîtres de la Nation. Avec des graphismes sympas, ce jeu ne devrait pas trop décevoir.

TIME DETONATOR
CONSOLE : MEGADRIVE

Ce produit risque bien de détrôner Sonic dans le cœur des amateurs de jeux vidéo ! Vous incarnez un héros, aussi mignon et sympa que le petit hérisson de Sega, et devez arriver au bout du niveau, tout en ayant parcouru des kilomètres à toute vitesse. Il faudra grimper à la verticale en prenant son élan, sauter, freiner, courir, bref, aller à toute allure, en évitant de rentrer dans le lard des ennemis. Doté de très beaux graphismes, bourré de scrollings différentiels, ce jeu risque fort de faire parler de lui. Retenez bien son nom !



SAYONARA



GAUNTLET
CONSOLE : MEGADRIVE – ÉDITEUR : TENGEN

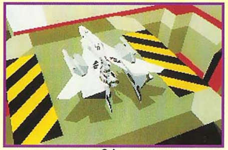
Gauntlet, ce formidable jeu de rôles/aventure, que beaucoup d'entre vous ont connu sur micro, sera bientôt disponible sur Megadrive, reprenant toujours le même principe selon lequel il faudra éliminer énormément d'individus peu recommandables, et ce dans d'énormes dédales à côté desquels les labyrinthes font pâle figure. Aidé de plusieurs compagnons, dont chacun aura des caractéristiques propres en ce qui concerne la capacité à réfléchir, à agir, à frapper et j'en passe, la quête risque d'être réellement très, très longue

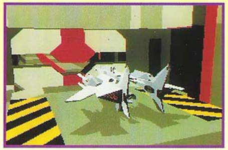
ELIMINATE DOWN
CONSOLE : MEGADRIVE

Encore un shoot'em up qui pourrait bien concurrencer fortement Thunder Force IV… Avec Eliminate Down, entrez tout droit dans l'univers pas si fermé que ça des Aliens envahisseurs ! À bord de votre vaisseau de combat, vous allez devoir balayer des milliards d'ennemis. Pour cela, des tonnes d'armes seront à votre disposition, du laser au tir multiple, en passant par la bombe désintégrant tout à l'écran. Suivant un scrolling horizontal, ce nouveau shoot' va sans doute faire parler de lui !

SYLPHEED
CONSOLE : MEGA-CD – ÉDITEUR : GAME ARTS

Sylpheed était à n'en pas douter le plus merveilleux des titres exposés au CSG. Game Arts, une société japonaise, précurseur en matière de développement de jeux sur Mega-CD, présentait ce Shoot'Em Up en trois dimensions surfaces pleines, complètement hallucinant dans son concept. Très proche de ce qui se fait de mieux en matière de jeux de tir dans les salles de jeux, cette réalisation "bétonnait" dur. Les joueurs, qui faisaient la queue pour faire une partie, se bousculaient et semblaient fascinés (tout comme nous) par ce titre qui révolutionne un peu l'univers du jeu de tir traditionnel.





KE IOU YUSEKITAI
CONSOLE : MEGA-CD ÉDITEUR : VICTOR

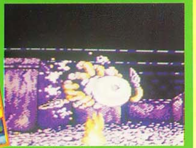
L'un des principaux développeurs sur le CD-Rom de la Megadrive nous annonce la sortie prochaine d'un shoot'em up pas comme les autres, puisque vous dirigez un petit garçon juché sur le dos d'un… perroquet ! Ce jeu est d'ailleurs placé sous le signe animalier, puisque votre but sera de survivre dans cet univers impitoyable où taupes, crapauds et autres serpents ne vous feront pas de cadeaux. Très sympa graphiquement, ce soft devrait plaire lors de sa sortie.

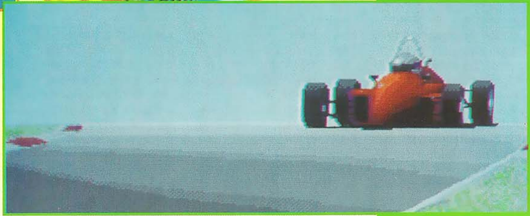
SNOW BROS
CONSOLE : MEGADRIVE ÉDITEUR : TENGEN

Snow Bros, un jeu tout droit dérivé de l'arcade, converti sur micro, arrive à grandes enjambées sur Megadrive. Dans ce programme, où vous aurez la possibilité de jouer à deux en même temps, il faudra tenter d'éliminer tous les monstres du tableau, en leur balançant des… boules de neige ! Même si cela peut paraître facile, il faudra en fait ruser un maximum pour ne pas tomber dans les pièges tendus par l'ennemi. Les multiples bonus récoltés vous serviront surtout à améliorer votre force de frappe.

F1 CIRCUS CD
CONSOLE : MEGA-CD ÉDITEUR : NICHIBUTSU

Avec ce titre, le Mega-CD devrait enfin pouvoir tenir SON jeu de F1, voire de course tout court. D'abord, la présentation met la barre très haut, avec de superbes digitalisations de bolides en pleine action. Ensuite, le jeu en lui-même semble passionnant, avec une vue à la "Super Monaco Grand Prix", au ras du sol. Le rétroviseur lui-même n'a pas été oublié. Vous pourrez, comme dans la réalité, disputer les essais, faire un championnat entier, ou bien vous entraîner sur l'un des 16 circuits de la saison. Ça promet…





BEEP MEGADRIVE from Japan et MEGAFORCE

À l'occasion de notre visite au Japon, nous avons à nouveau rencontré nos collègues de "Beep Megadrive", le magazine Sega officiel au Japon. Souvenez-vous, nous vous avions déjà parlé d'eux dans nos news d'il y a quelques numéros, et nous avons le plaisir de vous livrer ici l'échange de vues que nous avons eu avec son Rédacteur en Chef, Mr Kawaguchi.

Mr Kawaguchi

Megaforce : Bonjour !
Mr Kawaguchi : Bonjour !

M-F : Depuis quand êtes-vous Rédacteur en chef du Magazine Beep Megadrive ?
Mr Kawaguchi : J'ai créé ce magazine en 1989. Le premier numéro est sorti au mois de juin. Avant de travailler à Beep Magadrive, le journal officiel Sega au Japon, comme Megaforce en France, j'étais rédacteur en chef d'un magazine multi-machines dans lequel on parlait absolument de toutes les consoles. Avec la montée de la Megadrive, la première console 16 bits au Japon que j'ai immédiatement achetée, je sentais qu'il fallait créer un magazine uniquement destiné à cette console, d'autant que nous avions de très bonnes relations avec Sega, ici au Japon.

M-F : Beep était-il votre premier magazine ?
Mr Kawaguchi : Non. J'ai toujours travaillé dans la presse, mais avant d'être à Beep, je travaillais dans la presse grand public. En quelque sorte, c'est un peu par passion que j'en suis arrivé là où j'en suis maintenant.

M-F : Pouvez-vous nous parler des consoles au Japon et de leur impact sur le public ?
Mr Kawaguchi : Oh oui, certainement. Vous savez, les Japonais sont des personnes qui travaillent énormément et passent plus de dix heures par jour dans leurs bureaux à travailler. La vie ici au Japon est stressante et aussi bien les enfants que les personnes en âge de travailler doivent de temps à autre s'échapper de ce monde réel. Souvent, le soir, après les heures de boulot, les cadres, les ouvriers ou même les lycéens se donnent rendez-vous dans les salles de jeux pour essayer de se sortir de leur stress quotidien. Depuis qu'elles existent (il y a une quinzaine d'année), ces salles d'arcade ont toujours connu un immense succès dans la population d'autant plus qu'elles sont ouvertes à tous les petits et grands, ce qui, je crois, n'est pas le cas en France où il faut être âgé de plus de 18 ans. Devant le succès de ces salles, les grands constructeurs, dont Sega, ont lancé sur le marché des consoles avec lesquelles il était possible de découvrir les mêmes joies, mais cette fois à domicile. J'étais l'un de ces fans...

M-F : Puisque vous êtes imprégné de cette ambiance depuis le commencement, avez-vous remarqué une certaine mutation dans les goûts des joueurs avec les années ?
Mr Kawaguchi : Au départ, les jeunes et les moins jeunes étaient plutôt attirés par les jeux de tir qui ne faisaient appel qu'aux réflexes purs et durs. Depuis cinq ou six ans maintenant, on sent très nettement une modification dans les goûts des joueurs et une majorité d'entre eux préfère désormais les jeux de rôles et les jeux d'aventure.

M-F : Pensez vous que cette évolution dans les goûts ait un rapport avec la vie particulièrement stressante du Japonais moyen ?
Mr Kawaguchi : C'est certain. En jouant à un jeu de rôles plus encore qu'en jouant à un jeu de tir ou à un jeu de plates-formes, le joueur s'identifie encore plus au héros dont il a la charge. Ce phénomène des jeux de rôles est tellement important que nous publions bien souvent des solutions complètes dans nos magazines, sous forme de livrets séparés qui bien souvent comportent plus de cent pages.

l'équipe de BEEP MEGADRIVE

M-F : À propos de vos magazines, pouvez-vous nous présenter Beep Megadrive ?
Mr Kawaguchi : Avec plaisir. En fait, Beep Megadrive se présente un peu comme votre magazine, Megaforce. Nous avons approximativement les mêmes rubriques. tout comme dans Megaforce, et l'on retrouve les tests dans lesquels les journalistes peuvent donner leur avis sur le jeu. Il le note en fonction de leur goût, et de critères qui leur sont personnels. Ensuite, il y a la partie Preview présentant les titres qui seront disponibles dans les semaines à venir. Dans une partie Reportage, nous essayons par exemple d'interviewer une personnalité du monde du jeu vidéo ou une vedette de cinéma ou de sport. Nous avons également une partie consacrée aux machines compatibles avec la Megadrive, comme le PC-Megadrive que l'on appelle le "Tera". Nous essayons toujours d'être à la pointe de l'information et de l'actualité, et nous allons au moins une fois par semaine chez Sega dont les bureaux se trouvent à quelques kilomètres du nôtre. Ainsi, aucune information ne peut nous échapper.

M-F : Quelle est votre rubrique préférée ?
Mr Kawaguchi : Ce que j'aime particulièrement ce sont les tests, car ils nous permettent de réellement nous exprimer et de donner un avis critique sur un sujet précis, en l'occurrence un jeu. Dans ces tests, nous demandons également aux lecteurs ce qu'ils ont pensé de tel ou tel jeu, ce qui nous permet d'avoir un nouveau regard sur un titre. Cette rubrique est très certainement la plus vivante du magazine et c'est aussi pour cela que je l'apprécie.

M-F : Quelles sont les consoles que vous possédez ?
Mr Kawaguchi : Je possède chez moi pratiquement toutes les consoles, mais malheureusement je n'ai pas trop l'occasion d'y jouer, mon travail me prend énormément de temps. J'arrive le matin vers 12 heures et je rentre chez moi vers 23 heures. Comme pratiquement tous les Japonais, je n'habite pas Tokyo même et il me faut au moins une heure et demie pour rentrer chez moi.

M-F : En dehors des consoles et des jeux vidéo, avez-vous d'autres passions ?
Mr Kawaguchi : Oui, je fais collection de guitares électriques, et j'en possède de une douzaine. J'écoute également beaucoup de musique, surtout Gibson et Ozuya Shizuro, un musicien très connu ici.

M-F : Avez-vous une conclusion ? Qu'aimeriez-vous ajouter ?
Mr Kawaguchi : Actuellement, nous vivons dans un monde violent à l'ouest comme à l'est, au sud comme au nord il y a toujours des peuples qui se font la guerre. Je pense que si tout le monde décidait de jouer au jeu vidéo, beaucoup de ces problèmes pourraient être résolus, ou du moins ne seraient pas apparus. Devant un jeu vidéo, tout le monde est égal. Homme, femme, enfant, blanc, jaune ou noir, on est tous les mêmes devant notre écran et c'est très bien. Le sentiment de bonheur qui s'échappe d'une partie de jeu vidéo est unique et universel. Je sais que je vais un peu loin, mais j'aimerais faire passer ce message puisque vous m'en donnez l'occasion. Si un conflit existe entre deux peuples ou entre deux personnalités, le problème devrait se résoudre devant un jeu. C'est bien sûr utopique, mais cela serait tellement mieux pour tout le monde !...

M-F : Je vous remercie !
Mr Kawaguchi : Bon voyage et merci à vous aussi.

une passion commune...

La Console Mégadrive

+ 3 jeux (Super Hang On + World Cup Italia + Columns)
+ 2 manettes

895F

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

BULLS VS BLAZERS
Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.

AMAZING TENNIS
3 types de surface : terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle. De très beaux graphismes et une animation des joueurs infernale.

FLASHBACK
Un scénario d'enfer, une bonde son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes actions animées. Un jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétexte !

MICK AND MACK / GLOBAL GLADIATOR
Mick et Mack sont deux petits personnages qui vont nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes. Armé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler tant la tâche est immense.

LE TOP 5 MICROMANIA

FATAL FURY
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde !

TURTLES NINJA 4
Le super jeu d'arcade qui fait fureur dans les salles sur votre console préférée. L'adaptation est simplement fabuleuse. Sur un scrolling horizontal vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja : Kowabunga !!!

ECCO LE DAUPHIN
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux !!

STREET OF RAGE 2
Chacun des 4 combattants possède ses propres caractéristiques : puissance, technique, vitesse, speed, énergie.

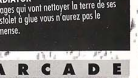
ROAD RASH 2
Le must de la course moto : Jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran divisé en deux permet de suivre la course simultanément !

Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre les ennemis, ou même combattre l'un contre l'autre !

LES JEUX D'ARCADE

Sunset Riders
Vous êtes un chasseur de prime : vous partez à la recherche de bandits très agressifs. Vous traverserez des réserves indiennes, une ville, ferez un voyage dans un train...

Thunderforce IV
Le perfection des shoot'em up sur mégadrive. Des scrollings superposés, des tonnes qui bougent dans tous les sens, et les monstres de fin de niveau qui vous feront pâlir de peur !



EX Mutant
Une action comme seuls les mutants peuvent en offrir ! Vous incarnez un ex-mutant, et devez libérer des ex-mutants prisonniers de...

LES JEUX DE SPORT

Side Pocket
Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes américaines.

Senna Grand Prix
La suite de l'excellent Super Monaco GP. Dans cette course de formule 1 vous aurez le choix entre 19 circuits et 3 boîtes de vitesse.

PGA Tour Golf 2
7 parcours de golf à découvrir de toute urgence ! Une fluidité et une animation 10 fois meilleure que le premier PGA !

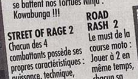
NHLPA Hockey 93
Le nouveau NHL Hockey avec de nouvelles fonctions. 500 Stars de la NHLPA avec leurs vraies noms, des gardiens de but plus forts, 2 équipes supplémentaires, des vraies blessures !

Super Kick Off
Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football ! ! Le mec plus ultra en matière de football ! !

European Club Soccer
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeux : Arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat

LES JEUX DE STRATEGIE

Powermonger
Dirigez le monde! Vous règnez sur des centaines d'habitants dans un monde vivant. Inventez des armes, épiez vos ennemis et menez vos amis sur les sentiers de la gloire!



Megalomania
Conduisez votre armée vers une victoire totale à travers différentes époques.Les texte à l'écran et les voix digitalisées tout en français en font un must.

Lemmings
Il faut avoir été mordu bien accroché et faire preuve d'une grande logique pour réussir à faire traverser les 100 niveaux aux Lemmings sans cervelle.

LES ACCESSOIRES MEGADRIVE

Le Megastick	249F	Adaptateur Secteur universel	175F
La Pro Pad SV 434	159F	La City	395F
Extension Cord (Rallonge pour manette)	49F	Action Replay Pro	499F
Menacer	499F	Le Remote Controller + 1 manette	249F
Adaptateur 8Bits/16Bits	295F	La Manette seule	145F

LES JEUX DE PLATEFORME

Sonic 2
Dans ce jeu de plateforme, Sonic le Hérisson sera accompagné d'un renard qui bien qu'il soit moins rapide n'en est pas moins fute. 2 écrans superposés vous permettront de jouer à 2.

Tazmania
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans ! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Echelez-vous sur 6 niveaux fous.

Tiny Toon
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.

James Bond 007
4 niveaux d'action rapide et infernale vous attendent. Vous devrez affronter tous les anciens ennemis de Bond dans une course pour sauver le monde !

Mickey et Donald
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés de parcours !

Rolo to Rescue
Vous êtes un éléphant et rejoignez votre maison; sur votre chemin vous devrez libérer des amis(lapin, écureuil, castor et taupe) qui vous aideront à passer certains obstacles.

MEGADRIVE

Control Pad Pro 2 125F
Le stick adaptable livré gratuitement ! Le Control Pad parfaitement adapté pour votre Mégadrive.

Promotion exclusive Mégacarte

TURTLES NINJA IV
Mégadrive
~~395F~~ **345F**

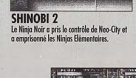
MICROMANIA
GAMEGEAR

LE TOP 5 MICROMANIA

SONIC 2
Le tout attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !!

SHINOBI 2
Le Ninja Rizar a pris le contrôle de Neo-City et a emprisonné les Ninjas Elémentaires.

TAZMANIA
Taz le démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon!



PRINCE OF PERSIA
Des passages secrets, des pièces fantastiques, des adversaires violents et des potions magiques.

STREET OF RAGE
Deux ex-flics dans une guerre totale pour sauver la ville d'un affreux syndicat du crime !

LES JEUX DE PLATEFORME

Indy Last Crusade
Traverser la crypte de Coronado cachée quelque part dans un labyrinthe de caves sinistres.

The Simpson's
Des monstres visqueux et dégoûtants envahissent les corps humains !

LES SIMULATIONS DE SPORT

Out Run Europa
Préparez vous à tester jusqu'à l'extrême vos compétences de conducteur ! Foncez !

Wimbledon Tennis
Smash winners, services canons, passings-shoté, un mode d'entraînement et 4 tournois.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICKEY MOUSE 2
Accompagnez Mickey dans des clutteaux hantés en ruines, des cavernes sombres, une forêt enchantée et un magasin de jouets.

TALESPIN
Un superbe jeu de plateforme ayant pour héros le célèbre Baloo.

La Gamegear

+ 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2, Penalty Kick Out, Rally Challenge)
+ la Sacoche Micromania GRATUITE

795F

PROMOTIONS GAMEGEAR

(Dans la limite des stocks disponibles)

Putter Golf	215F 149F
Slider	245F 149F
Pengo	245F 149F
Solitaire Poker	245F 149F
Woody Pop	215F 149F
Dragon Crystal	245F 149F
Chessmaster	245F 149F
Fantasy Zone	245F 149F
Halley Wars	245F 149F
Golden Axe	249F 199F
Smash TV	249F 99F

ACCESSOIRES GAMEGEAR

Adaptateur Secteur Gamegear	99F
BIG WINDOW Cette loupe agrandit 1,6 fois et grâce à ses protections latérales évite tous les reflets.	149F
LE WIDE MASTER Agrandit l'écran de votre Gamegear	79F
Adaptateur Cartouche	99F
MASTER SYTEM GAMEGEAR Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear	
Action Replay Pro Gamegear	399F NEW

PROMOTIONS MEGADRIVE

(Dans la limite des stocks disponibles)

Super Fantasy Zone	395F 249F
Gynoug	395F 149F
Wonderboy 3	395F 199F
Slime World	395F 199F
Strider	449F 199F
Shadow Dancer	395F 215F
Super Hang On	395F 215F
Moonwalker	395F 215F
World Cup Italia	395F 215F
Super Thunderblade	395F 215F
Last Battle	395F 215F
Alex Kidd	449F 249F
Golden Axe 2	395F 249F
Cadash	395F 249F
Risky Woods	395F 249F
Predator 2	395F 299F
Terminator	

PLUS DE 100 TITRES MEGADRIVE A PARTIR DE 149 F

LES NOUVEAUTES D'ABORD

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

VENTE PAR CORRESPONDANCE	TEL (16) 92 94 36 00	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentant qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

En Détresse...

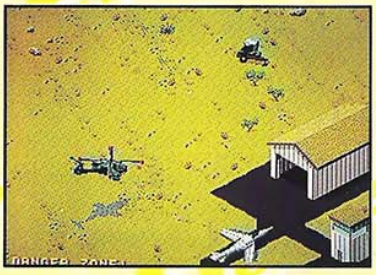
Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, notez bien notre nouvelle adresse : Mega Force, "En Détresse", 103 bd Mac Donald, 75019 PARIS.

Les réponses...

DESERT STRIKE (MEGADRIVE)

Peux-tu m'expliquer comment il faut passer la mission du golfe ? Merci !
Christophe ROQUIER

Il faut simplement suivre le "status". D'abord les "radar sites" puis "power station", "air fields" "commando blogs" et ensuite, lorsque vous aurez fait ces 4 missions, vous saurez où aller chercher l'agent secret. Pour abattre les ennemis, essayez de les attaquer de dos, grâce à la carte vous savez où ils se trouvent. Les soldats avec les "guns", les "AAA" avec les "hydras", de même pour les "VDA" et enfin les "rapier" avec les "hellfires".
Essayez au maximum de prendre l'essence et les munitions sur votre passage car ce n'est pas inépuisable. En abattant (avec des "guns" par économie) les hangars, maisons et autres, vous en trouverez. Vous découvrirez ainsi notamment dans la "Power Station" de l'armor qui remet votre hélicoptère en état. Si vous n'avez plus beaucoup d'armor, vous pouvez ramasser des soldats et les ramener à la base. À chaque soldat, 100 pts d'armor en plus. Si vous volez au-dessus de l'eau, vous n'usez pas d'essence. Lorsque vous allez chercher l'agent secret, prenez des munitions car plusieurs "VDA" vont arriver. Voilà pour l'essentiel, sachez que ce n'est qu'une rigolade par rapport à ce qui arrive ensuite. J'en sais quelque chose, je l'ai fini avec beaucoup de mal, mais quel pied !



Olivier DELANNOY

CHUCK ROCK (GAME GEAR)

Je voudrais connaître tous les mots de passe sur Chuck Rock. Merci d'avance !
Virgile MONTENOISE

Je peux te donner certains codes :
Niveau 2 : 7G09M
Niveau 3 : NN6E3
Niveau 4 : 84AKC

Paul GOULPIÉ

SPIDERMAN (GAME GEAR)

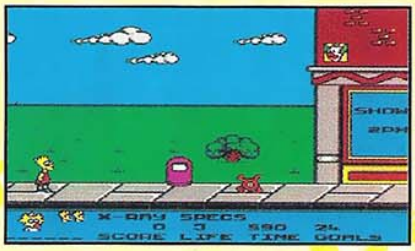
Après l'homme-lézard, j'essaye de prendre la clef, mais dans la pièce où elle se trouve, je perds le peu de vie qui me reste avant d'en sortir. Comment tuer l'homme-lézard sans perdre un max de vie ? Et comment prendre la clef et quitter la pièce où elle se trouve sans mourir ?

Pour tuer ce boss, c'est simple : lorsqu'il descend, lance plusieurs toiles au sol tout en t'approchant, tape-le, et recommence lorsqu'il sera bloqué contre le bord de l'écran. Frappe-le avec le pied sans t'arrêter et il sera K.O. Puis, dès que tu tombes dans le trou, lance une toile. Balance-toi et attrape la clé, puis rebalance-toi vers l'échelle et lâche-toi lorsque tu es exactement dessus ; aggrippe-toi à cette échelle puis monte !

BART VS SPACE MUTANTS (MASTER SYSTEM)

J'ai eu les Simpson's pour mon anniversaire et je suis déjà arrivé à la fin du 1er niveau. Mais au lieu de rencontrer le Boss, je ne peux plus avancer à cause d'une barrière placée à gauche de l'écran. Pourtant, j'arrive à tout colorier en rouge. Aidez-moi ou je vais tout casser !

Sébastien MERLIN

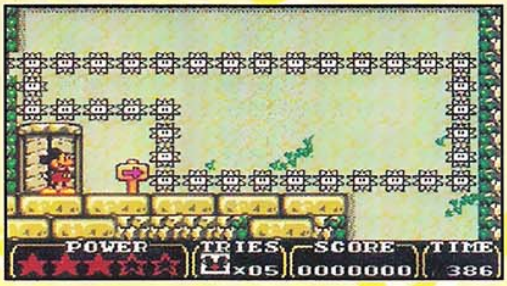


Sébastien, si tu es coincé par une barrière, c'est que tu as oublié de colorier quelque chose. ça doit être ça... À une heure précise, un enfant va sortir du cinéma et tu devras le colorier en rouge. Bonne chance !

Laure DEGABRIEL

MICKEY MOUSE (MASTER SYSTEM)

Je n'arrive pas à tuer les 3 monstres (l'arbre, le pantin et la tablette de chocolat). Comment faut-il faire ? *Virginie SICARD*



Salut Virginie,
Je vais t'expliquer le plus clairement possible : pour tuer l'arbre, dès que tu arrives à la fin de ce niveau, tu te mets à environ 1 ou 2 cm de l'arbre et tu attends qu'il tire ses feuilles. Dès qu'il a fini, tu lui sautes dessus sans attendre et ainsi de suite, tu fais ça 4 fois.
Ensuite, pour tuer le pantin, tu attends qu'il sorte de sa boîte et dès qu'il est assis par terre, tu lui sautes dessus et tu reviens vite sur le côté droit et tu fais ça 4 fois de suite.
Enfin, pour tuer la tablette de chocolat, le chocolat en question te donne un carré différent des siens. En donnant un coup de poing sur le mur, tu ramasses donc ce carré, tu le prends et tu te mets vite sur le côté contraire de la tablette et dès qu'elle est refaite, tu lui balances le carré et tu fais ça 4 fois de suite. Bon, j'espère que tu m'as compris et je n'ai plus qu'à te souhaiter bonne chance !

Delphine SOUBEYRAND, la girl's masquée !

KID CHAMELEON (MEGADRIVE)

Existe-t-il un Select round dans Kid Chameleon ? J'ai remarqué que la question avait été posée plusieurs fois mais qu'aucune réponse n'avait été donnée... *Laurent WOLNY*

Salut Laurent,
Bon, il n'y a pas de Select Round mais un code pour aller directement à la fin. Dans "Blue Locke Woods 2" à la fin, dans la ligne droite avant le drapeau, au-dessus, il y a une rangée de "P". Ne les détruis pas, mais saute de "P" en "P" et à celui de droite, au-dessus du drapeau, baisse-toi et rampe avec A+B+C enfoncés. L'écran va s'effacer, compter ton bonus et te voilà à la fin (Plethora).

Eric FRANCO

TERMINATOR (GAME GEAR)

Je n'arrive pas à passer le 1er niveau, j'arrive à un endroit où un laser tire régulièrement. Je m'y obstine depuis trop longtemps, je craque, aidez-moi ! *Seb*

Après avoir pris la mitraillette, reviens sur la plate-forme d'où descendent 2 escaliers. Quand tu y es, saute vers le haut à ta gauche : c'est le réacteur de la machine à remonter le temps. Tu verras une boîte posée par terre. Dirige-toi vers elle : tu activeras une bombe à minuterie. Il te restera un peu plus d'une minute et 30 secondes pour rejoindre l'entrée de la M.R.T. protégée par un laser.
P.S. : le laser ne sera plus en activité !

Mad, un Ségamaniaque

TERMINATOR (MASTER SYSTEM)

Au niveau 1, dans le futur en 2029, je passe le laboratoire et remonte à la surface. Mais là, un gros laser me barre le passage et je ne peux pas éviter ses tirs car ils sont trop rapides. AU SECOURS !!! Cela fait 3 mois que je cherche...
Cédric CACCOMO

Pour arriver à la fin de ce stage, qui, je te l'accorde, est assez dur, tu dois procéder de la manière suivante. Après avoir passé la première partie du monde 1, va chercher la mitraillette puis reviens en arrière et saute après l'escalier sur la plate-forme. Tu y verras une bombe, vas dessus. Ensuite tu dois te dépêcher car c'est une bombe à retardement. Tu as 1m30s pour sortir de la base. Le canon sera desactivé et tu pourras aller dans la machine à remonter le temps. Ce jeu est génial et je te souhaite bien du plaisir !

Le Terminator Junior

SONIC 2 (GAME GEAR)

Je n'arrive pas à finir l'acte 3 du niveau 4 sur Sonic 2 en GG. J'espère que tu pourras m'aider ! *Sylvie*

Pour arriver à la fin de cet acte, quand il y a les 3 ressorts, il faut rebondir sur le 3ème et comme cela les 3 fois. Pour battre le monstre, il faut se mettre dans le creux et sauter dessus quand il n'est plus en boule, se remettre dans le creux, ressauter et continuer jusqu'à ce que le monstre meurt.

Thomas PANNEKOUCKE

Des Questions !

MASTER SYSTEM

N° 17001 – BUBBLE BOBBLE
Salut à toute l'équipe. J'ai un énorme problème. Comment battre le "Boss" final du round 200 ? Aidez-moi s'il vous plaît.
Julien DESQUENNE

N° 17002 – SONIC
J'aimerais savoir comment tuer le robotnik de Skybase car je meurs à chaque fois.
Romain DESBORDES

N° 17003 – SONIC
Salut, j'ai un gros, gros, gros problème : je parviens à détruire "Silver Sonic" mais comme je ne parviens pas à obtenir au moins 5 diamants, il apparaît Game Over à l'écran. J'aimerais savoir où se trouve le diamant du Grimmick Moutain Zone. J'attends une réponse !...
Jérémy

N° 17004 – OLYMPIC GOLD
Au saut à la perche, comment fait-t-on pour sauter par-dessus la barre ?
Mélanie HEURTEAU

N° 17005 – TAITO CHASE HQ
Cela fait un mois que j'ai "Taito Chase HQ" mais je n'arrive pas au bout, alors donnez-moi vite toutes les astuces (s'il y en a) sur ce jeu.
Sylvain COUT

N° 17006 – STRIDER
Je voudrais savoir pourquoi, quand je tue le gros dinosaure du dernier stage, je retourne en Sibérie. Est-ce normal ?
Sylvain COUT

N° 17007 – ASTERIX
Je n'arrive pas à terminer Astérix. Y-a-t-il des codes, des vies infinies ou même un passage pour aller plus loin dans le jeu ? Merci d'avance.
Julien WAROQUIER

N° 17008 – MICKEY MOUSE
Cela fait déjà 2 mois que je butte sur Mickey Mouse sur MS II. Je n'arrive pas à battre le dragon dans le château. Aidez-moi sinon je vais tout casser !
Yohan PRIGENT

N° 17009 – BLACK BELT
Je t'écris cette lettre pour te demander comment je pourrais faire pour tuer Oni au chapitre 4. Bon j'arrive à tuer les 2 petits bonhommes mais Oni, je n'arrive pas à l'avoir. J'ai tout essayé. Je sais juste que c'est les poings qui lui font perdre plus de vie mais je n'arrive qu'à la moitié de sa vie et moi, il me tue. Alors si tu pouvais m'aider ?!...

N° 17010 – OUT RUN
Je voudrais savoir s'il y a des continues dans Out Run sur MS, si oui combien. Merci d'avance !
Alexis BEAUMONT

N° 17011 – PSYCHIC WORLD
J'arrive dans le monde de la forteresse (le 5ème monde). Une fois que j'ai passé Cécile, je suis perdu, qu'est-ce que je dois faire ?
Loïc, un ségamaniaque

N° 17012 – ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Je n'arrive pas à passer la 2ème salle après avoir tué Janken le Grand. C'est une salle où il y a des cases par terre et quand tu marches sur une case, un fantôme sort. Comment faire pour la passer ?
Fabien BONOPERA

GAME GEAR

N° 17013 – SONIC 2
Au secours ! Voilà 1 mois que je traîne dans le monde "œuf trouille", dans l'acte 1 de Sonic II... Je n'arrive pas à passer dans cet acte car je trouve un passage, je vais dedans et hop, ça va trop vite et je me retrouve au même endroit que tout à l'heure. Cela m'énerve et j'éteins la GG aussitôt... Merci d'avance !
Le Sega-Crasy, ou Nicolas POTARD

N° 17014 – TERMINATOR
Au niveau 4 (le commissariat), je ne trouve pas Sarah Conner... Où se trouve-t-elle et comment la délivrer ? Merci d'avance.
Jean-François POUILLE

N° 17015 – SPIDERMAN VS HINGPIN
Au niveau des égoûts de la ville, comment passer ce stage et la trappe avec les alligators. Merci d'avance...
Gaëtan, ami de Sonic et de "Tails"

N° 17016 – RALLY CHALLENGE
Je n'arrive pas à terminer ce jeu. Vite, aidez-moi ! Est-ce qu'il y a une astuce pour avoir le temps infini ?
Yohann BESQ

N° 17017 – MARBLE MADNESS
Y-a-t-il un moyen d'obtenir le temps infini ? Je perds toujours au 6ème niveau, aidez-moi sinon je vais tout casser ! Merci d'avance.
Christian BESSON

N° 17018 – NINJA GAIDEN
Y-a-t-il des passwords sur ce jeu ? Si oui, comment y accéder et comment les rentrer ? Merci d'avance !
Jérémie, un fidèle de Sega

N° 17019 – ASTERIX
J'ai un petit problème : je suis arrivé au Round 2/1 Obelix. Dans la salle secrète, j'ai découvert le jarre qui jette plein de bonus mais en ressortant de cette salle, je n'arrive pas à détruire les deux murs. Je suis bloqué pour poursuivre le jeu. Est-ce que vous voulez bien m'aider SVP, je vous en remercie.
Renée NOIRE

N° 17020 – DEFENDERS OF OASIS
Je n'arrive pas à franchir le niveau 10 au chapître n°2 sur GG. L'action se situe sur une île...
Cédric POTEL

MEGADRIVE

N° 17021 – STREETS OF RAGE
Je vous écris pour savoir s'il y a un code pour arriver directement à n'importe quel niveau dans le jeu Streets of Rage ? Et comment faire pour se battre avec le grand chef car il dit quelque chose que je ne comprends pas et il me renvoie au round 6... Merci d'avance.
Yohann HAMY

N° 17022 – STREETS OF RAGE
Y-a-t-il un code pour arriver directement à n'importe quel niveau ?
François DEMEFFE

N° 17023 – SONIC
Je voudrais savoir à quoi servent les 6 émeraudes chaotiques dans Sonic 1. Merci d'avance.
Jérôme

N° 17024 – SONIC 2
Dans le monde Métropolis, je n'arrive pas à battre le boss. Comment faut-il faire ?
Vincent MUNIER-PUGIN

N° 17025 – TERMINATOR 2
Je n'arrive pas à passer la mission 1-3. Le 4x4 est toujours détruit. Que faut-il faire pour passer sans trop de dégâts ? Existe-t-il un Select round, vies infinies ? Dépêchez-vous, je craque. Merci à tous.
Mickaël PETITGAS

N° 17026 – QUACKSHOT
À l'île Hideout, j'arrive à "des moteurs volants" et pas moyen d'en sortir. J'ai également perdu mon livre que j'ai trouvé au pôle sud. Je n'y comprends plus rien, aidez-moi à trouver la sortie. Merci beaucoup.
Carole la débutante

N° 17027 – WONDERBOY 3
Y-a-t-il un Select round ou des vies infinies sur Wonderboy 3 ?
Sébastien LIENARD

N° 17028 – WONDERBOY 5
Dans le château de glace, je n'arrive pas à trouver les 2 coffres contenant les 2 diamants permettant d'ouvrir la porte pour combattre le boss. Pourrais-tu m'aider ? D'avance merci.
Frédéric LEGRAND

N° 17029 – JEWEL MASTER
Je suis bloqué par le 1er "tigre malfaisant". Comment faire pour le tuer ? Existe-t-il un code pour pouvoir passer dans n'importe quel niveau ? Si oui lequel ? Existe-t-il un code pour avoir toutes les bagues au début du jeu ? Merci !
Sylvain GROSFILLEY

N° 17030 – TAZMANIA
Y-a-t-il un code pour avoir des vies infinies et/ou choisir son niveau dans Tazmania ?
Vincent

N° 17031 – MONACO GP 2
Existe-t-il un code (en master) pour avoir la "madonna" dès le 1er Grand Prix ?
Guillaume BARTOLOMUCCI

N° 17032 – BATMAN RETURNS
Existe-t-il un code à ce jeu ou un code Action Replay ?

N° 17033 – WORLD OF ILLUSION
Dans le 8ème monde à 1ou 2 joueurs, comment battre le boss ?
François ROSSIGNOL

N° 17034 – SPIDERMAN
Comment tuer l'homme des sables dans Spiderman sur MD ?
Nicolas

N° 17035 – INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
À la scène n°4, en passant soit par la droite, soit par la gauche, je n'arrive pas à aller plus haut. Comment dois-je faire ? Avec tous mes remerciements...
Frédéric JOLAN

N° 17036 – ECCO THE DOLPHIN
Voilà, je t'écris pour te lancer un énorme SOS. J'ai un gros problème sur Ecco. Au niveau 20 (The Last Fight) je n'arrive pas à passer le grand monstre. Je ne sais plus quoi faire, alors aidez-moi SVP ! Merci d'avance ! (code du niveau : eapnlmlo).
Yvan FOCHESATO

N° 17037 – REVENGE OF SHINOBI
Je suis un véritable Segamaniaque, peu de cassettes me résistent mais si je m'adresse à toi, c'est qu'il en existe quand même. Pourrais-tu me refiler le tuyau pour passer la fin de scène finale de "Revenge de Shinobi" ? Merci d'avance.
Nathan BAURAING

HIT PARADE

Voici le Hit-Parade des meilleurs jeux SEGA, établi à partir de votre courrier. Pour le prochain numéro, envoyez vos classements, sur carte postale, avant le 15 mai, à Megaforce, le Hit, 103 boulevard Mac Donald, 75 019 PARIS.
Ne mettez que cinq jeux par standard et précisez bien s'il s'agit d'un jeu sur Megadrive, Game Gear ou Master System.

★ MEGADRIVE ★

1 - SONIC 2 - 5ème MOIS - HÉROS SEGA
C'est haut, c'est toujours très haut !

2 - ROAD RASH 2 - 3ème MOIS - SPORT
Très bonne réaction, non ?

3 - STREETS OF RAGE 2 - 4ème MOIS - ACTION
J'y suis, j'y reste !

4 - MICKEY & DONALD - 4ème MOIS - ACTION
Oh ! Oh ! J'ai un petit problème avec mon canard !

5 - AYRTON SENNA'S... - 9ème MOIS - SPORT
Là aussi, le rendement est meilleur !

6 - PGA TOUR GOLF 2 - 1er MOIS - SPORT
Bonne approche du green...

7 - TEAM USA BASKETBALL - 6ème MOIS - SPORT
Attention à la contre-attaque...

8 - NHLPA HOCKEY 93 - 2ème MOIS - SPORT
Faute = prison = 2 places de perdues !

9 - TERMINATOR 2 - 2ème MOIS - ACTION
Heu ! Commandant, c'est par où la guerre ?

10 - MEGA-LO-MANIA - 1er MOIS - RÉFLEXION
Bien visé, le missile !

★ MASTER SYSTEM ★

1 - SONIC 2 - 5ème MOIS - HÉROS SEGA
L'effort est constant, chez Sonic !

2 - ASTÉRIX - 12ème MOIS - ACTION
Joyeux anniversaire !

3 - TAZ-MANIA - 4ème MOIS - ACTION
Après la sieste entamée au n°15, on repart !

4 - OLYMPIC GOLD - 9ème MOIS - SPORT
La perche monte de plus en plus...

5 - PREDATOR 2 - 1er MOIS - ACTION
Hé, Sonic ! J'vais t'casser la tête...

6 - THE NINJA - 2ème MOIS - ACTION
La magie du Ninja...

7 - TOM & JERRY - 6ème MOIS - ACTION
T'inquiètes pas, on souffle encore un peu...

8 - THE TERMINATOR - 7ème MOIS - ACTION
Poussez pas en bas, quoi !

9 - AYRTON SENNA'S... - 6ème MOIS - SPORT
La moyenne du tour remonte !

10 - SUPER KICK OFF - 1er MOIS - SPORT
Oh ! Ce but à la dernière minute...

★ GAME GEAR ★

1 - SONIC 2 - 5ème MOIS - HÉROS SEGA
Non ! Je ne dirai rien !

2 - STREETS OF RAGE - 4ème MOIS - ARTS MARTIAUX
La prochaine fois, Sega sera moins fort que moi !

3 - TAZ-MANIA - 4ème MOIS - ACTION
Hé, les gars ! J'arrive...

4 - PRINCE OF PERSIA - 1er MOIS - ACTION
Le haut du donjon est encore loin...

5 - THE TERMINATOR - 4ème MOIS - ACTION
Poussez-vous, ou je fais un carton !

MegaScores

CES GARS SONT PLUS FORTS QUE TOI !

Horreur et déception ! Ce sont sans doute les deux mots que vous, les adeptes des Mégascores, avez dû prononcer le mois dernier en voyant le résultat de nos deux pages, qui ont pâti d'un problème en gravure, au point que la rubrique était difficilement compréhensible ! Les commentaires étaient décalés vis-à-vis de vos trombines, et nous nous en excusons platement, en priant le ciel que cela ne se reproduise plus. Que cela ne vous empêche pas de continuer à nous écrire, à l'adresse suivante : MEGASCORES, Megaforce, 103 Boulevard MacDonald. 75019 PARIS.

★ GAME GEAR ★

SONIC 2 449.500
Jonathan CRAMOISAN
Rouen (76)
Comme il nous le dit fièrement dans sa lettre, depuis qu'il a Sonic 2 et d'autres jeux sur sa Megadrive , il devient fou et il commence à "avoir les boules" !...

Jonathan a plein d'humour et nous envoie une très sympathique lettre. Il se dit lui-même footballeur assidu (pupille A7), mais c'est la console et ses jeux qui emportent tous ses suffrages. Les consoles, devrais-je d'ailleurs dire, car Jonathan se constitue un véritable "tableau de chasse" en finition de jeux : pas moins de 26 sur Master System et 10 sur Megadrive, tout en finissant Mickey sur Game Gear ! Il va sans dire qu'il "écrase" ses potes au collège, comment voulez-vous faire devant une telle expérience ?... Il "bataille" actuellement avec Kid Chameleon, d'où les "boules"...

CALIFORNIA GAMES (BMX) 25.350
Christophe MONTAGU
Chatillon (45)
Ce petit gars de 11ans est un véritable pro du volant, la preuve en est désormais faite.

Christophe adore le sport, et pratique assidûment la plongée sous-marine, le cyclisme et le hand-ball. Il décore tous les Mega Force et apprécie particulièrement les Secrets de Maître Sega. Eh bien, mon cher Christophe, je crois que tu n'es pas le seul, nombreux sont ceux qui attendent chaque mois ses nouvelles astuces !

TAZ-MANIA 429.600
Pierre CUISSINAT
Viplaix (03)
Ce garçon est un fou de sport et en particulier le "sport de console", et il le prouve !

Pierre a 17 ans, et en dehors du cyclisme, il adore la nature. Il a "assuré" sur Taz-mania, encore que, nous dit-il, il aurait pu aller plus loin mais l'entraînement pour la prochaine saison cycliste l'attendait ! Donc, rendez-vous est pris pour un prochain score encore plus important !

PHÉLIOS 1.722.630
Laurent LEMAITRE
Calais (62)
Comme il le dit dans sa lettre, son score en a épaté plus d'un, et espérons que cela continue pour lui, surtout avec un nom pareil !

A part sa Mega Drive et les jeux vidéo, Laurent adore le football, le tennis, le golf et... Mega Force, bien sûr ! A tel point qu'il se l'emmène pour les heures de "permanence" au bahut et tous ses copains viennent du coup lui réclamer ! Voilà un exemplaire bien rentabilisé !...

★ MASTER SYSTEM ★

SONIC 852.400
Aymeric VELUDO
Domois
Nous voilà en présence d'un fan de Nulle Part Ailleurs et surtout des Guignols ! Bienvenue à la grande famille... N'est-ce pas, Thierry !?

Aymeric a 10 ans, et nous explique qu'il passe plus de 6 heures par jour sur sa Master System ! Comme en plus, il adore le foot, le tennis et le hand, on se demande s'il lui reste encore du temps pour vivre, en dehors du sommeil... Et comme c'est, au fin des Guignols au point de nous dire que "l'école, on n'en fout mais les Guignols, c'est sacré", on comprend que l'école arrive bonne dernière dans ses préoccupations ! N'est-ce pas un peu risqué, mon cher Aymeric ?

ACTION FIGHTER 1.096.180
Julien DESQUENNE
Boulogne-sur-Mer (62)
N'est-il pas mignon, avec son Megaforce dans le photomaton ?! Julien est un habitué des Mégascores, et je suis sûr que ce ne sera pas son dernier record, qui est cette fois réellement impressionnant...

Julien a 12 ans et il est en 5ème B. Ses matières préférées sont l'anglais et les sciences nat'. Enfin, voilà un garçon qui aime l'école (en partie, du moins...). Tu as bien raison, Julien, d'aimer l'anglais, car cette langue est souvent utilisée dans les jeux, et puis plus tard, cela te servira sûrement ! Continue !...

SONIC 2 1.131.300
Sébastien CASENAVE
Parempuyre (33)
Des fleurs comme à l'école ? "Toute l'équipe de MegaForce te félicite pour ton score sur Sonic 2 MS, on espère tous que tu ne t'arrêteras pas là.

C'est vrai, mon cher Sébastien, que ça fait un peu "scolaire", non ? Mais ton score n'en est pas moins remarquable ! Sébastien a 14 ans, il est en 3ème et mesure 1,70m. Sa MS s'accompagne de pas moins de 14 jeux, et il termine sa gentille lettre sur : "I'll be back !"....

★ MEGADRIVE ★

JOHN MADDEN 155 À 10
Sylvain QUINTANA
Pusignan (69)
Il s'agit là d'une victoire contre le Minnesota... De plus, tu as le physique et la carrure parfaite pour un Footballeur Américain !...

Bravo Sylvain ! Comme tu nous dis que tu joues au Rugby à Pusignan, on comprend un peu mieux ta passion pour le football américain... Mais une passion encore plus forte semble être ta Megadrive, pour laquelle tu écourtes ta lettre afin de tenter un Mégascore sur After Burner II ! Alors, à la prochaine ?!...

OUT RUN 42.527.440
Jérôme SZALEK
Joeuf (54)
Ce score est réellement impressionnant mais avec un peu beaucoup d'entraînement, vous pourrez peut-être accéder au niveau de jeu de Jérôme.

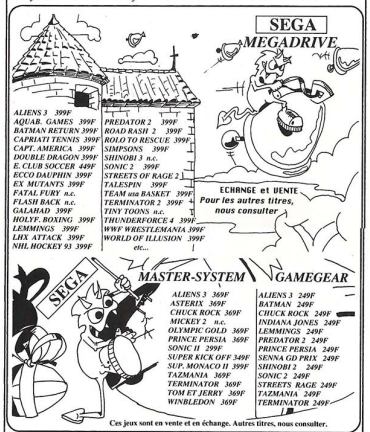
En voilà un garçon "prolixe"... Jérôme a 16 ans, et passe de nombreuses heures sur sa Megadrive. En dehors d'Outrun et d'European Club Soccer, il aime le football, l'haltérophilie, et bien sûr, sa copine Anne-Laure ! Jérôme semble drôlement actif, et l'un de ses grands projets est un futur magazine dédié à la Megadrive, qu'il réalise avec des copains et dont la maquette a l'air prête... Bravo Gégé (c'est ton surnom !), voilà un projet intéressant !

STREETS OF RAGE II 240.500
Anne-Fleur MAGISSON
Pontoise (Val d'Oise)
Je sais bien que son score n'est pas extraordinaire... Mais lorsqu'une fille adepte des jeux vidéo nous écrit, ce qui est vraiment rare, et qu'en plus, elle a un si joli prénom, eh bien on publie son score sans hésitation !

Non seulement Anne-Fleur est une véritable "mordue" des jeux vidéo (avec sa sœur Aurore), mais en plus elle nous écrit une lettre adorable, qui épaterait bien des garçons sur leur rapport avec les jeux vidéo et notamment les jeux de baston ! Anne-Fleur a 11 ans 1/2, et elle est en 5ème. Elle adore la plongée, et aime le dessin, le basket et... les garçons ! Son désir le plus cher en ce moment ? Avoir une Game Gear...

CHANGEZ DE JEU !!!
100F MEGADRIVE 80F MASTER-SYSTEM, GAMEGEAR

Pour 100F ou 80F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d' une valeur supérieure, il convient d' ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte.



ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

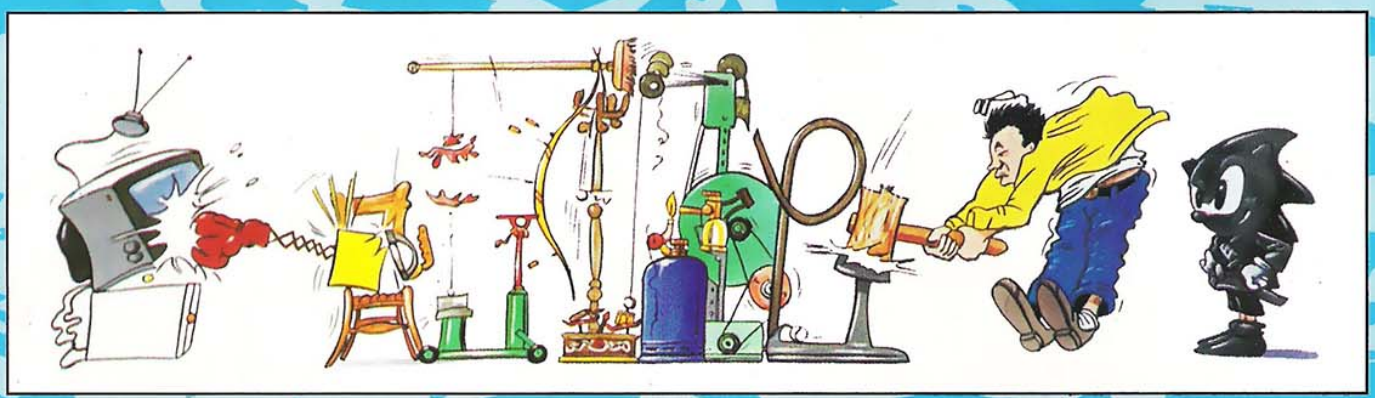
BON de COMMANDE à retourner à **PIXISOFT, 1 Rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél.:61.23.48.02**

Nom:..... Téléphone:.....
Adresse:.....

ci-joint mon règlement	Commande	Prix	Retour	Ecart
- Chèque - Mandat - Contre-remb. (+ 35F)	.... Modèle de console:			

ECHANGE : 100F ou 80F par jeu
envoi sous 48 h
+ frais de port: 20F/jeu . 80F/console TOTAL:
TELEPHONER pour les DISPONIBILITES

Les Secrets de MAÎTRE SEGA



Maître Sega est très très fort, et chaque mois, il nous fait profiter de ses astuces. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux Sonic : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce, prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus lisiblement, en n'oubliant pas de mentionner clairement le titre du jeu, le modèle de console utilisée, et bien sûr vos coordonnées personnelles. Renvoyez-nous le tout sous enveloppe timbrée à l'adresse suivante : MEGA FORCE, "Maître Sega", 103 boulevard Mac Donald 75 019 PARIS. Si votre astuce est originale, et surtout si elle est juste, c'est-à-dire qu'elle fonctionne, vous aurez une chance d'être publié et de gagner ainsi l'un des nombreux cadeaux !

THE IMMORTAL

MEGADRIVE

• Après les codes d'accès aux niveaux 3 à 6 publiés dans notre Megaforce n°4, en voici d'autres :

Niveau 7 : 6B10F61010ACL

Niveau 8 : E590D710178C1

Alain DEBOURG a gagné la casquette Sonic !

TAZMANIA

MASTER SYSTEM

Branchez les deux manettes, et faites sur la deuxième : DIAGONAL-HAUT-GAUCHE et appuyez sur les deux boutons en même temps. Tout en maintenant vos doigts sur ceux-ci, appuyez sur le bouton 1 de la première manette à la page de présentation, vous accèderez ainsi au Sound Test et au Select Round.

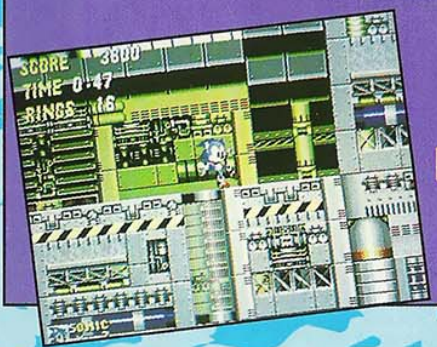
SONIC 2

GAME GENIE

CODES GAME GENIE : Comme chaque mois, nous vous dévoilons en exclusivité les nouveaux codes pour votre GAME GENIE sur MEGADRIVE. Pour ceux qui ne le savent pas encore, et ils sont impardonnables, le GAME GENIE est un petit accessoire, en vente partout, qui se branche sur votre console MEGA DRIVE, et dans lequel vous enfichez votre jeu. Et alors là, miracle.... En tapant les codes que nous vous donnons ou ceux que vous trouverez avec votre GAME GENIE, vous pourrez modifier votre jeu, et jouer avec des tas de vies, munitions infinies, etc., ou même corser votre jeu... Alors bon courage...

ATTENTION : Pour chaque effet, il existe deux codes pour Game Genie. Il faut essayer l'UN ou l'AUTRE et conserver celui qui fonctionne sur votre cartouche.

- SAST-D61A ou SATA-D6TJ — Chaque anneau vaut 7 – joueur 1
- SAST-DA1A ou SATA-DATJ — Chaque anneau vaut 8 – joueur 1
- AE8A-AAD2 ou AE8A-AADN — Commence avec 1 vie au lieu de 3 – joueur 1
- A68A-AAD2 ou A68A-AADN — Commence avec 7 vies – joueur 1
- BE8A-AAD2 ou BE8A-AADN — Commence avec 9 vies – joueur 1
- SATA-D6VW ou SATA-D6W8 — Chaque anneau vaut 7 – joueur 2
- SATA-DAVW ou SATA-DAW8 — Chaque anneau vaut 8 – joueur 2
- AE8A-AAD8 ou AE8A-AADW — Commence avec 1 vie au lieu de 3 – joueur 2
- A68A-AAD8 ou A68A-AADW — Commence avec 7 vies – joueur 2
- BE8A-AAD8 ou BE8A-AADW — Commence avec 9 vies – joueur 2
- KBVT-CAE2 — Saut plus petit
- A02T-CAF8 ou A02T-CAGL — Sonic reste invincible moins longtemps
- ACZT-CACA ou ACZT-CACN — Commence avec 7 émeraudes
- AGZT-CACJ ou AGZT-CACY — Deviens Super Sonic avec 1 anneau (en plus des émeraudes)



MEGADRIVE

CHASE H.Q

MASTER SYSTEM

• Prendre le "Super Charger" est une erreur car il ne fonctionne qu'une fois et en plus, il coûte cher.
• Pour avoir des options continues, tapez dans les cartons ou les barils. Quand vous en aurez touché un maximum, vous aurez une option continue. Très important : lorsque vous touchez les cartons ou barils, évitez les autres véhicules. Pour dégommer les voitures, cognez-les de côté. Si vous avez le bumper, vous pouvez cogner dans le derrière, mais surtout pas de bumper avec la Ferrari et la Porsche !
• LEVEL 1 : Round 2 à Round 5 : Achetez "Oil" et "Tire"
• LEVEL 2 : Round 1 à Round 4 : Achetez "Oil" et "Tire"
Round 5 : Achetez "Oil", "Tire", "Turbo" et "Super Charger"

CHUCK ROCK

MEGADRIVE

• Pour le Select Round :
Pendant la page de présentation du jeu lorsque l'orchestre commence à jouer, faire A, B, DROITE, A, C, A, BAS, A, B, DROITE, A. Chuck fait une grimace, il faut alors appuyer sur START pour commencer le jeu.
Et pendant le jeu, il suffit de faire :
DROITE et A simultanément pour changer d'ACTE;
HAUT et A simultanément pour changer de ROUND.

Maître Sega

BACK TO THE FUTURE II

MASTER SYSTEM

• Pour obtenir le Select Round :
Appuyer sur Start jusqu'au commencement du jeu. Appuyer sur PAUSE et BAS sur la manette ainsi que sur les deux boutons simultanément. Cette astuce permet d'accéder au Round supérieur.

Maître Sega

G-LOC

GAME GEAR

Voici comment placer votre argent au cours de vos missions (suite du mois dernier proposée par CHAMBARD Stéphane) :

• Mission 5 : vous devez obtenir 85.000 points. Faites le plein de missiles et de carburant. Vous voilà super-équipé.

• Mission 6 : achetez le maximum d'essence et de missiles possible.

• Mission 7 : dépensez tout votre argent en carburant et en missiles.

• Mission 8 : il y a cinq bases à détruire. Bonne chance.

BACK TO THE FUTURE III

• Pour le Select Round :
À n'importe quel moment du jeu appuyer sur PAUSE, puis :

HAUT et A

BAS et A

Gauche et A

DROITE et A

pour accéder directement au niveau suivant !

Maître Sega

MEGADRIVE

DARIUS II

• Pour avoir le Select Round :
À la page de présentation, appuyer sur C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C. Attendre "Zone Select" et appuyer sur START.

MASTER SYSTEM

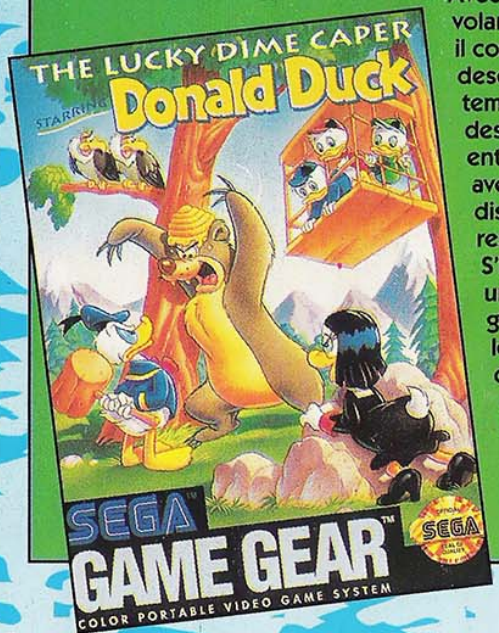
Maître Sega

DONALD DUCK
THE LUCKY DIME CAPPER

GAME GEAR

• 4/LES PYRAMIDES :
Dans la salles des momies, ne prenez pas la troisième porte mais prenez la quatrième pour arriver au corbeau.
Pour tuer le corbeau avec le disque volant, attendez qu'il vous passe au-dessus pour tirer en l'air tout en évitant les notes de musique et les boules de feu que crache le serpent.
Pour le tuer avec le marteau, montez sur la tête du serpent et quand le corbeau passe, donnez-lui des coups. Il ne résistera pas longtemps à un tel traitement.

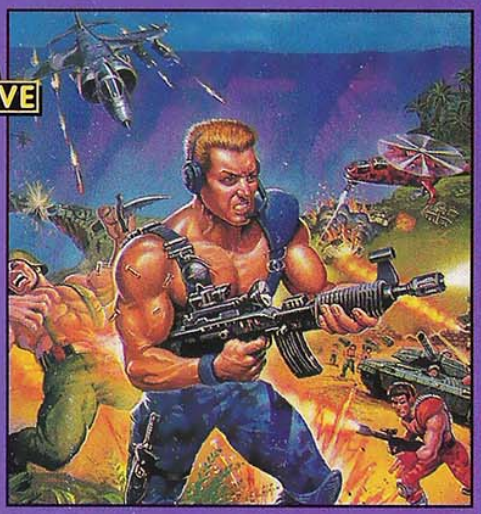
• 5/LE POLE SUD :
Pour tuer le corbeau avec la massue, rapprochez-vous de lui (à peu près plus de la moitié de l'écran) et quand il vous fonce dessus, donnez-lui un coup, il se mettra à gauche. Alors, recommencez l'opération jusqu'à sa chute.
Avec le disque volant, tirez quand il commence à descendre et le temps qu'il descende, il entrera en contact avec votre disque. Pour tirer, restez à gauche. S'il vous envoie un cube de glace, détruisez-le avec un disque volant.



François POUDIN a gagné le sac banane Sonic !

MERCS

MEGADRIVE

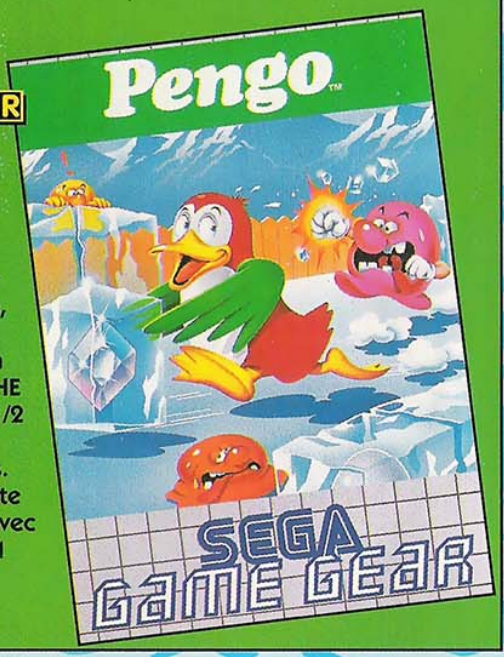


• Si vous vous prenez pour un dieu à ce jeu, choisissez donc le mode "Commando" normal. En appuyant sur START, maintenez les boutons A, B et C appuyés. Vous allez enfin comprendre pourquoi Maître Sega affirme que "Sega, c'est plus fort que toi !"...

Laurent BARDONE a gagné le tee-shirt Sonic !

PENGO

GAME GEAR



• Pour le Select Round :
À la page de présentation, manette en diagonale en HAUT/GAUCHE et boutons 1/2 et START en même temps. Choisir ensuite son Round avec les touches 1 et 2.

ALIEN 3

MEGADRIVE

• Pour le Select Round :
Au départ, il faut aller dans OPTIONS, brancher la manette sur le port 2, et faire C, HAUT, DROITE, BAS, GAUCHE, A, DROITE, BAS ; une petite musique se fait entendre. Il faut maintenant rebrancher la manette sur le port 1, commencer le jeu, faire PAUSE, et là, faire C, A, B, puis appuyer sur START, le passage au niveau suivant est automatique. Refaire cela dans chaque round pour passer au suivant.

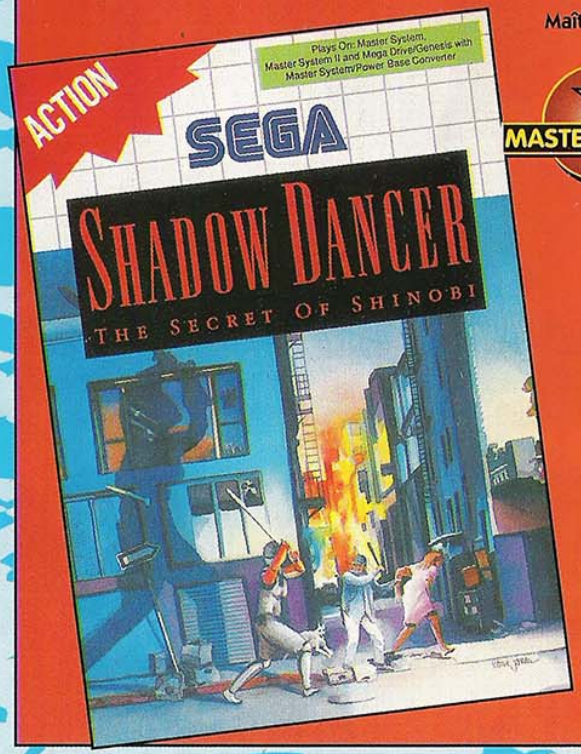
Maître Sega

SHADOW DANCER

• Pour obtenir le Select Round :
Brancher les 2 manettes à la page de présentation, puis appuyer un moment sur la 2ème manette :

Round 2 : DROITE, Bouton 2 et Bouton 1 sur la 1ère manette;
Round 3 : BAS, Bouton 2 et Bouton 1 sur la 1ère manette;
Round 4 : GAUCHE, Bouton 2 et Bouton 1 sur la 1ère manette.

Maître Sega

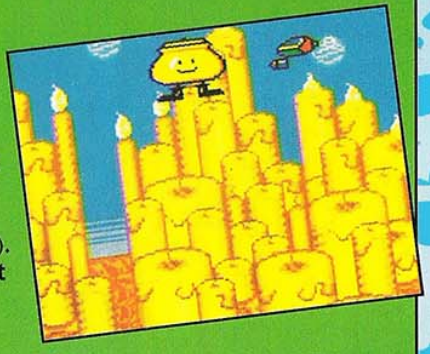


MASTER SYSTEM

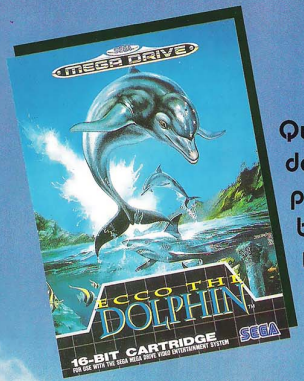
FANTASY ZONE

GAME GEAR

• Devenir invisible !... À la page de présentation, faire : HAUT – DROITE – BAS – GAUCHE – 1 – 2 – 1 – 2 et START, la page des options apparaît. Ensuite, mettre la flèche sur Mode et appuyer sur GAUCHE et 1 + 2 en même temps ("Normal" se change en "Undead"). Vous êtes maintenant invisible !



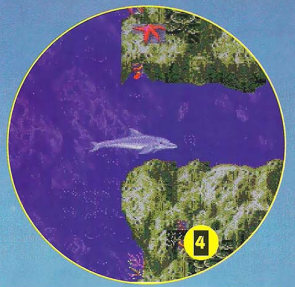
★ MEGADRIVE ★



Quel honneur ce fut pour moi lorsqu'on me proposa de réaliser ce dossier sur Ecco the Dolphin... Je pensais même que cela allait être une partie de plaisir, et que j'allais promener notre protégé dans la grande bleue jusqu'à la fin. Mais il n'en fut rien, car Ecco the Dolphin est un jeu très difficile, où il vous faudra rechercher les membres de votre famille disparus lors d'une mystérieuse tempête, à travers 20 niveaux tous différents les uns des autres et même, ô miracle, allant jusqu'à demander de la matière grise ! Ne nous éternisons donc pas, il est temps de commencer, mais cette solution complète est si imposante qu'il nous a fallu la découper en deux parties, dont la seconde sera publiée le mois prochain...

Ecco THE DOLPHIN

Avant d'attaquer ce qui pourrait constituer un 1er niveau, intitulé «Undercaves», le jeu démarre par une phase d'introduction où vous devrez parler à tous les autres dauphins (2). l'un d'eux demandera jusqu'où ECCO peut voler (je croyais qu'un dauphin ne volait pas, mais bon, admettons...) ; descendez tout au fond, prenez votre élan et sautez en dehors de l'eau. Soudainement, un phénomène bizarre va se produire et toute votre famille va être enlevée (3) ; ensuite, plongez et allez à droite jusqu'au passage (4).



Allez à droite, sautez par-dessus l'île (5), descendez, empruntez le passage vers la gauche (6), descendez, allez à droite, descendez à nouveau, allez à droite, vous arrivez alors dans une salle avec un épaulard et un cristal donnant un passe (7). Revenez à la surface, sautez par-dessus l'île à droite, parlez au dauphin qui vous dira que quelque chose de terrible est arrivé, quelque chose de très puissant. Allez à droite jusqu'au bout, descendez jusqu'au cristal gardien (8), que vous passerez en donnant un coup de sonar ; maintenant que vous avez le passe, allez à droite.

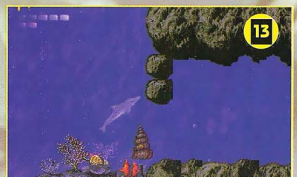
UNDERCAVES

LES CAVES SOUS-MARINES

Code : XIOAINCQ

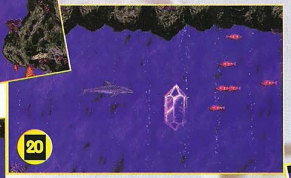
Dès le début, tapez dans le cristal-passe (9), foncez vers la gauche, attention au courant, passez le cristal-gardien (10), continuez vers la gauche, descendez, détruisez les coquillages pour passer (11). Montez tout en haut jusqu'à ce que vous soyez en présence d'un cristal de

renseignements et d'une conque (12), le cristal vous disant de passer tout doucement devant la pieuvre. Servez-vous de la conque pour détruire les roches plus bas (13), remontez un peu et prenez le passage à droite (14), profitez-en pour respirer un peu



plus loin, continuez vers la droite, montez, continuez à droite (attention aux poissons) jusqu'au cristal-passe (15), revenez au mur de pierres détruit antérieurement et foncez vers la droite. Passez le cristal-gardien (16), allez à droite au bout, montez tout doucement et passez devant la

pieuvre (17). Allez à gauche jusqu'au cristal-passe (18), revenez en arrière, passez devant la pieuvre, descendez, passez le cristal-gardien (19). Descendez à nouveau, vous passerez devant un cristal-gardien, allez à gauche jusqu'au cristal-passe (20), revenez jusqu'au cristal-gardien (21), et continuez vers la droite.



THE VENTS

LES COURANTS DES GRANDS FONDS

Code : YRFQVIAN

Descendez, vous trouverez une crevasse mais à contre-courant. Utilisez le rocher pour descendre, en vous cachant derrière lui (22). Descendez jusqu'en bas et prenez le dernier passage à gauche jusqu'au cristal-passe

(23), montez, vous trouverez le premier dauphin (24) - il n'est pas nécessaire de trouver les trois dauphins pour passer au niveau suivant. Remontez à la surface et utilisez à nouveau le rocher, mais prenez le premier chemin à droite où il y a un cristal-gardien (25) que vous passerez allègrement puisque vous avez le passe. Continuez à droite, utilisez le rocher pour descendre (26),

prenez la première à gauche jusqu'au cristal-passe (27), remontez et recommencez l'opération avec le rocher, mais cette fois-ci, descendez tout en bas, allez à droite, passez le cristal-gardien (28), continuez à droite, il y a un cristal-passe (29). Prenez le passage du dessus, détruisez les coquillages (30), passez le cristal-gardien (31), allez à gauche il y a un cristal-passe (32). Continuez à gauche, montez, passez le cristal gardien (33), vous trouverez le

deuxième dauphin (34). Ensuite, revenez à la surface en faisant le chemin inverse, en vous servant des passes pour les gardiens. À la surface, allez à droite et sautez par-dessus deux îles, plongez à droite, vous trouverez une crevasse avec un courant

Ecco THE DOLPHIN

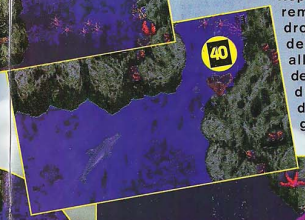
contraire. Utilisez le rocher pour descendre (35) tout en bas et allez à droite.

THE LAGOON

LE LAGON

Code : JSSCPHHY

Allez à gauche, tout au bout, descendez en accompagnant le conque (36) pour détruire la roche (37), descendez puis allez à droite. Descendez toujours, allez à droite jusqu'au cristal-passe (38), remontez et utilisez les étoiles de mer pour détruire la roche que vous avez détruite précédemment avec la conque (39, 40). Ensuite, revenez au point de départ, descendez au deuxième passage à droite, détruisez le coquillage (41), allez à droite tout au bout, utilisez les étoiles de mer pour détruire la pierre tout en passant devant la pieuvre (42, 43, 44). Allez à droite, ne montez pas sinon vous serez pris dans un courant, descendez et suivez le chemin, vous arriverez devant un cristal-passe (45). Continuez, refaites-vous une santé avec une huître et respirez grâce au trou d'air (46). Descendez, prenez la première à gauche tout au bout, descendez, allez à gauche vous trouverez le dauphin (47).



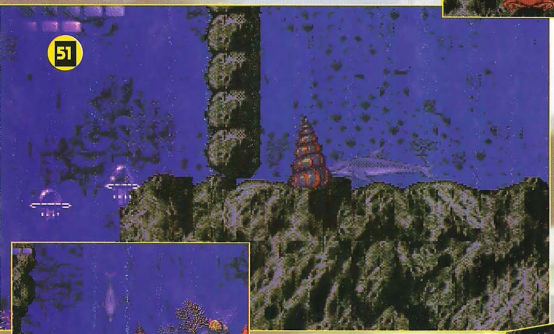
Repartez à droite, remontez, allez à droite et descendez tout en bas, allez à gauche, descendez, allez à droite, descendez, allez à gauche, montez pour respirer, descendez et prenez la première à gauche. Arrivé dans une salle, montez, allez vers la droite vous trouverez les étoiles de mer (48), emmenez-les en bas à gauche et suivez le chemin avec elles jusqu'aux rochers qu'elles détruiront (49). Ensuite montez, allez au bout à droite et montez à nouveau.

Ecco THE DOLPHIN

RIDGE WATER

LES CRÊTES OCÉANES

Code : OJWEWBMG



dez tout en bas (50), allez à gauche, utilisez la conque pour détruire les rochers (51), montez, allez à gauche, accompagnez la conque pour détruire les rochers

Plongez, allez à droite, utilisez la pierre puis descen-

qui sont plus bas (52), montez tout en haut en passant dans le courant, allez à droite il y a un cristal-passe (53). Redescendez à contre-courant et passez le mur de

pierres détruit précédemment, allez à droite, montez, continuez vers la droite, passez le cristal gardien (54), montez en allant vers la droite, vous passerez devant un mur de pierres qui vous empêchera de continuer ; montez et continuez vers la droite, utilisez les étoiles de mer pour détruire le mur (55, 56) situé un peu plus bas, allez à droite, descendez, continuez vers

la droite, vous arriverez à un autre mur de pierres, montez un peu, allez vers la gauche et continuez de monter, vous verrez des étoiles de mer (57) qu'il faudra utiliser pour détruire le mur (58). Continuez vers la droite et dès que vous pourrez, montez puis continuez à monter vers la gauche, vous verrez un cristal-gardien et vous arriverez à la surface. Restez-y et allez à gauche jusqu'à ce que vous rencontriez un récif : plongez, continuez vers la gauche jusqu'au cristal-passe (59), repartez vers la droite jusqu'au cristal-gardien et passez-le (60) ; descendez, allez à droite et descendez encore.

OPEN OCEAN

LE GRAND OCÉAN

Code : MGRXOQLV

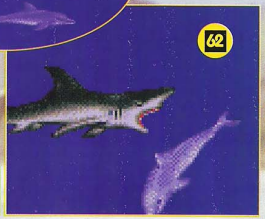
Allez à droite jusqu'au bout en faisant attention aux requins (61) et dès que vous n'avancerez plus, revenez un petit peu en arrière, Ecco disparaîtra pour s'en aller vers le prochain niveau (62).

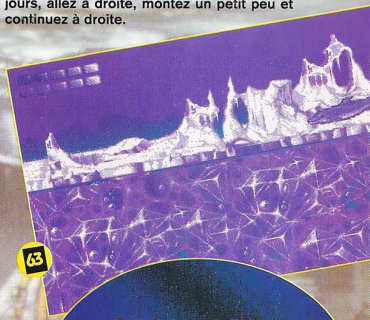
ICE ZONE

LA BANQUISE

Code : VFUMRQLY

Dès le début, sautez sur la banquise vers la gauche (63) et sautez 4 trous d'eau. Dans le suivant, descendez et prenez le deuxième passage à gauche jusqu'au cristal-passe (64). Ensuite, remontez et revenez à votre point de départ, sautez sur la banquise mais cette fois-ci sur la droite. Au trou d'après, descendez, allez à gauche, continuez à descendre, passez le cristal-gardien (65), descendez toujours, allez à droite, montez un petit peu et continuez à droite.





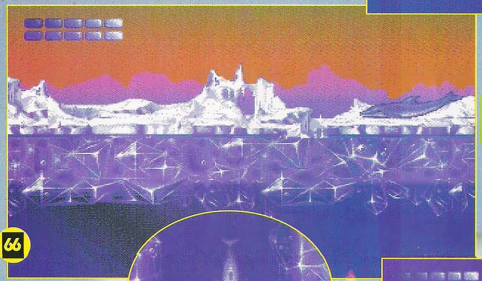
Ecco THE DOLPHIN

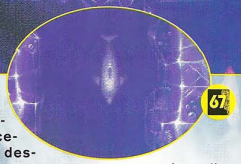
HARD WATER

LA MER DE GLACE

Code : JICJRQLU

Dès le début, sautez sur la banquise vers la gauche (66). Arrivé au premier trou, allez vers la droite, descendez, faites attention aux icebergs (67), descendez, allez à gauche, descendez, attention à l'iceberg (68), allez à gauche jusqu'au cristal-passe (69). Revenez ensuite au point de départ et sautez sur la banquise à droite. Arrivé dans le trou suivant, descendez en prenant garde aux requins et icebergs (70), longez vers la gauche sous la banquise, attention aux icebergs (il vaut mieux le rappeler...), vous trouverez le cristal-gardien (71). Passez-le et montez tout en haut en faisant toujours attention aux icebergs (sans blague, des icebergs !).

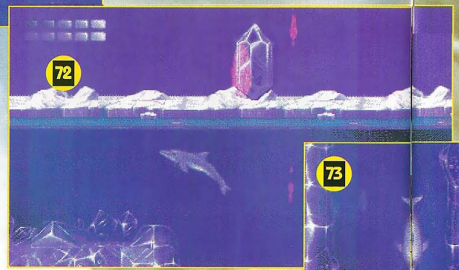




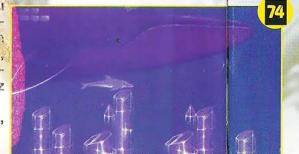
COLD WATER

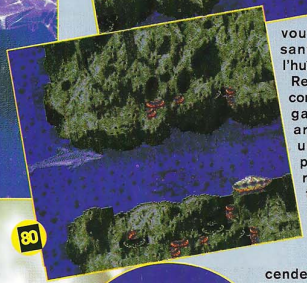
LE GRAND NORD

Code : XHXFRQLL



Descendez, allez à droite, descendez toujours, allez à gauche, remontez, sautez sur la banquise vers la gauche jusqu'au cristal-passe (72). Ressautez sur la banquise vers la droite et sautez par-dessus le premier trou et les trois pics. Arrivé dans le trou d'après, descendez, allez à droite, remontez, continuez vers la droite, redescendez jusqu'au cristal-gardien (73), descendez, allez à gauche, continuez de descendre, allez à gauche et vous arriverez devant la baleine bleue (74). Parlez-lui et remontez à la surface en faisant le chemin inverse, tout en passant devant le cristal-passe (75). À la surface, sautez sur la banquise vers la droite, arrivé dans le trou d'après, descendez, allez vers la droite, descendez encore et allez toujours vers la droite.





vous refaire une santé grâce à l'huître (79 et 80). Redescendez et continuez vers la gauche, vous arriverez dans une salle avec plein de requins, montez et allez à droite jusqu'au cristal-passe (81), redescendez et repartez vers la droite jusqu'au deuxième passage vers le haut où se trouve le cristal-gardien (82).

ISLAND ZONE

LES ILES

Code : YVVIOQLL

Descendez, allez à gauche, utilisez la roche pour descendre (76), allez à droite, descendez, allez à droite, remontez, vous trouverez le cristal-passe (77). Ensuite, revenez à votre point de départ et sautez par-dessus 5 îles vers la droite, descendez, allez à gauche et redescendez (cela devient lassant, non ?...), passez le cristal-gardien (78) et allez vers la droite, descendez tout en bas, allez vers la gauche, et au troisième passage vers le haut, vous pourrez respirer et

FIN DE LA PREMIÈRE PARTIE.

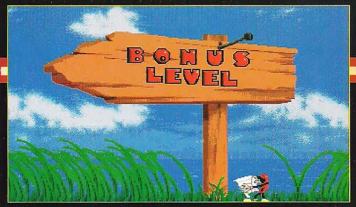
SUITE LE MOIS PROCHAIN!

COOL SPOT

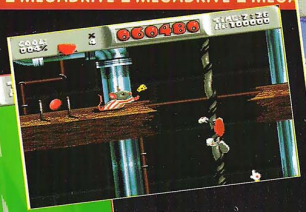
Imaginons l'espace d'un instant que vous soyiez une capsule de bouteille... C'est vrai, il faut beaucoup d'imagination, mais essayez tout de même, le jeu en vaut la chandelle ! Il faut bien l'avouer, pour les capsules, la vie est difficile, même très difficile, pour ne pas dire incroyablement difficile. Seule au monde, vous devez, par respect pour votre noble race des capsules, courir au secours de plusieurs de vos congénères qui ont été injustement emprisonnées ! Une lutte digne des meilleurs moments d'Homère va donc s'engager entre une petite capsule à la démarche "cool" et une foule d'ennemis qui n'auront de répit qu'une fois votre quête terminée d'une façon peu convenable pour vous !

LUTTE D'UNE CAPSULE CONTRE UN MONDE HOSTILE !

Sur des musiques du tonnerre (on commence tout de même par un bon vieux Wipe Out), vous accompagnerez Spot, la capsule, dans une foule de niveaux où, non seulement il vous faudra libérer des capsules enfermées dans des cages de métal, mais où il vous faudra aussi récupérer une certaine quantité de pastilles rouges. Bien sûr, pour aller chercher ces pastilles, sans lesquelles vous ne pourrez pas ouvrir la porte de la cage, il vous faudra exécuter mille et une acrobaties ! Accrochez-vous à des ballons pour passer ainsi dans les airs où se cachent quelques pastilles, aggripez une corde pour ne pas tomber sur un groupes d'abeilles tueuses, dévalez des tobogans à des allures complètements dingues, tout en repérant votre chemin et en attrapant des pastilles, tirez sur un lot d'ennemis à l'aide de votre tir d'étoiles magiques... Dans la pure tradition des jeux de plates-formes, Cool Spot présente aussi une bonne partie d'enquête puisque vous avancez où bon vous semble. Pas question de jeu linéaire, de chemin unique qu'il faut suivre sans se poser de



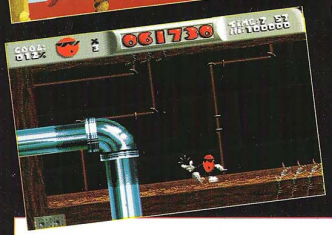
COOL SPOT

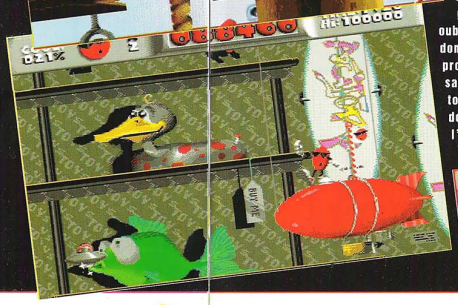


question. Là, il faudra savoir être attentif, et repérer les pastilles nécessaires pour libérer les captives rouges.

UNE CAPSULE MUSCLÉE À L'ASSAUT DE CAGES PERDUES !

Car il ne faut pas croire que Spot se laissera faire ! Son tir d'étoiles sera efficace contre toutes les créatures qui rôderont dans les alentours. Les crabes, les bernard-l'ermite, les vers rampants, les abeilles... Aucun d'entre eux ne résistera à l'attaque. Encore faudra-t-il avoir le temps de l'exécuter, car Cool Spot est un jeu d'action/plates-formes où il faut avoir des réflexes d'enfer. Même avec des réflexes de purgatoire, ça ne passe pas, il faut l'enfer ! Pourquoi donc, songez-vous ? Tout simplement parce que Cool Spot bénéficie d'une animation véritablement

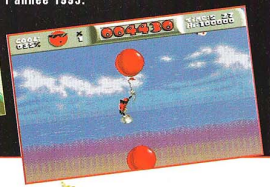




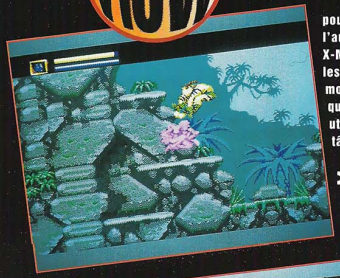
hors du commun. La Megadrive s'apprête à en éblouir plus d'un !

UNE ANIMATION QUI EST DÉJÀ UNE LÉGENDE !

Non seulement le sprite de Spot est animé avec toute la fluidité possible (le terme "cool" prend ici tout son sens !) mais les scrollings multidirectionnels et différentiels atteignent un degré de perfection encore jamais vu sur la 16 bits qui, pourtant, semblait avoir été déjà exploitée à fond. Sachez d'ores et déjà que les musiques, elles aussi, resteront un morceau d'anthologie sur la Megadrive et que les graphismes ne se feront pas oublier de sitôt. Mais attendez donc le test complet dans notre prochain numéro, afin de tout savoir sur ce jeu qui, disons-le tout de suite, sera sans aucun doute l'un des "hits" de l'année 1993.



ATTENTION : afin de pouvoir réaliser nos montages vidéo à partir des images d'un jeu, il arrive que nous soyons contraints de retoucher ou remplacer certains décors d'arrière-plans lorsque ceux-ci sont animés de scrollings différentiels. Il est donc évident que dans ces cas-là, nul ne saurait tenir pour fidèles au jeu lui-même les fonds d'écran dans de tels montages. Seules les images indépendantes font alors référence pour juger de la qualité des fonds d'écrans originaux du jeu.



pouvoirs fantastiques. Réunis sous l'autorité du Professeur Xavier, les X-Men ont pour mission de contrer les mutants ayant mal tourné, et de montrer ainsi au reste du monde que les mutants peuvent être utiles à la société. Une noble tâche, de vaste envergure.

X-MEN, UNE FORCE DE FRAPPE MUTANTE !

Les X-Men sur Megadrive, c'est un jeu d'action comme

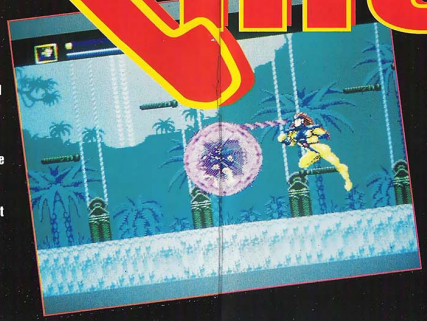
Si je vous parle de Remy Lebeau, par exemple, cela ne vous dira peut-être rien. Par contre, si je commence à vous parler de Gambit, vous songerez tout de suite aux X-Men, les plus fameux héros des Marvel Comics ! Remy Lebeau, c'est en fait Gambit, mais dans le civil. Tout comme Cerval (Wolverine), Tornado, Diablo (Nightcrawler), ou Cyclop, et bien d'autres encore, les X Men mènent une vie double, tantôt gens du commun, tantôt super héros aux

vous en verrez peu ! Il vous faudra, au tout début, choisir entre l'un des quatre héros principaux, quatre autres héros n'ayant que des rôles secondaires. Les quatre vedettes de l'affaire seront Diablo, Cerval, Cyclop et Gambit. Diablo est un être hybride d'une souplesse incroyable. Dans les

niveaux plus "plates-formes" qu'action, son aide sera essentielle ! Le pouvoir spécial de Diablo, que vous pourrez utiliser s'il vous reste suffisamment de points de Pouvoir pour cela, consiste à se téléporter d'un endroit à un autre.

HUIT X-MEN DANS LA MELÉE !

Vient ensuite Cerval, l'homme bête aux griffes en acier trempé ! Son attaque toutes griffes dehors est destructrice, et constitue son coup spécial ! Cyclop possède pour sa part un laser sur les yeux

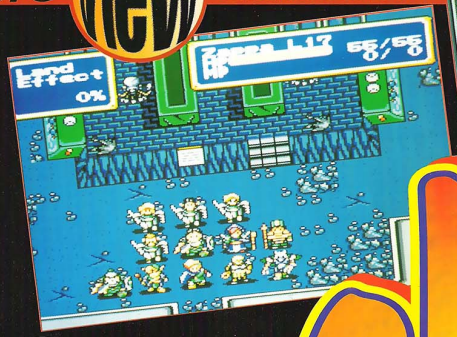


qui lui permettra d'éliminer d'une façon rapide et radicale tous les ennemis (et il y en aura !) qui voudront lui barrer la route. Reste enfin Gambit, celui-là même avec lequel nous avons commencé. Armé de son bâton, il traversera les nombreux niveaux où il pourra aussi faire montre de son pouvoir spécial : un jet de cartes à jouer mues par télékinésie et servant de projectiles ! Il faut vraiment être mutant pour cela !

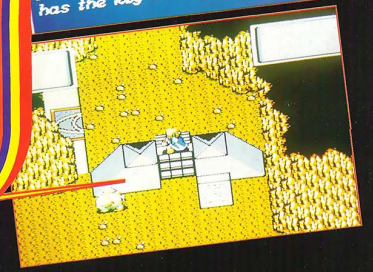
ET LES ALLIÉS DANS TOUT ÇA ?

En cours de jeu, vous pourrez, si le besoin s'en fait sentir, changer à tout moment d'X-Men, et il vous sera en outre possible de faire appel à quatre autres X-Men, qui feront une brève mais spectaculaire apparition. C'est ainsi que vous retrouverez par exemple la belle Tornado (Typhoon) qui soulèvera une tempête emportant tous les ennemis présents à l'écran ! Sans les citer pour que le suspens demeure, vous rencontrerez aussi un homme ailé, un énigmatique surfeur et une femme splendide aux pouvoirs époustouflants. Fans de jeux d'action, ou bien amateurs des Marvels Comics, ce jeu devrait vous combler. Bénéficiant d'une réalisation tout à fait excellente, il vous fera comprendre que la vie de super héros n'est pas facile tous les jours !

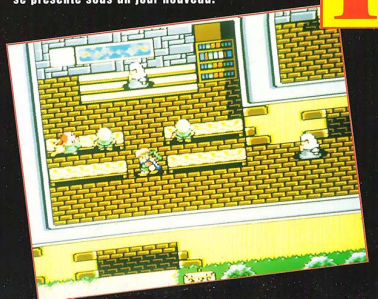
ÉDITEUR SEGA
DISPONIBILITÉ : JUIN 1993



shining FORCE



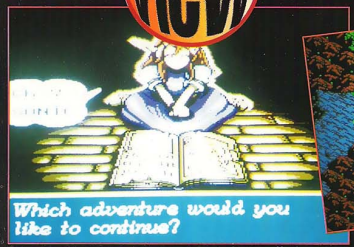
Les "jeux de rôles" sur Megadrive ont la vie belle ! Après Phantasy Star III, qui vous proposait une aventure sur trois générations, et Shining In The Darkness qui vous emmenait dans des labyrinthes en 3D à la découverte de trésors fabuleux, voici Shining Force ! Vous l'avez d'ores et déjà compris, Shining Force n'est pas autre chose que la suite de Shining in the Darkness. Alors, si le début de la lutte contre Dark Sol a su vous séduire, vous devriez apprécier ce nouvel épisode qui se présente sous un jour nouveau.

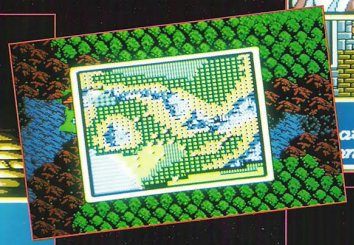


DARK SOL ET DARK DRAGON : MEME COMBAT !

Plus question de labyrinthes en 3D pour cette suite de l'un des meilleurs "jeux de rôles" sur la Megadrive. Ceux d'entre vous qui connaissaient le jeu d'Electronic Arts "Buck Rogers" retrouveront une forme de jeu à peu près similaire. Vous dirigerez sur une carte gigantesque le sprite vous représentant, vous et toute votre équipe. Car dans cette quête, vous composerez de véritables armées, et jusqu'à onze combattants pourront se joindre à vous ! Vous me direz, quelle quête ? Eh bien, voici la trame de cette sombre histoire dont vous ne ressortirez pas de sitôt !

Il y a maintenant mille ans que le

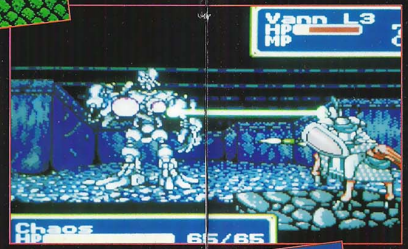


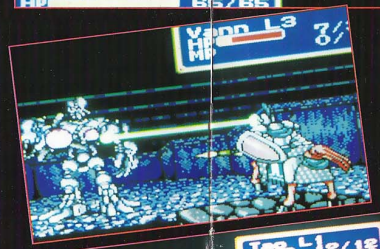


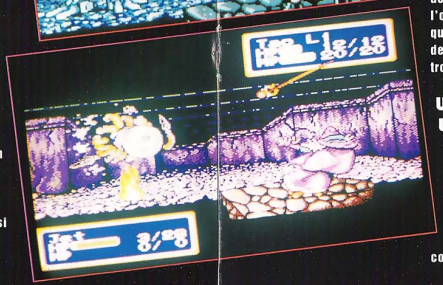
Bien règne dans le pays de Runfaust. Le peuple vit dans la joie et l'allégresse, les récoltes sont abondantes, et là "tout n'est que calme, luxe et volupté" comme aurait pu le dire Baudelaire. Mais tout cela était sans compter avec la sinistre personne de Dark Sol. Ce même Dark Sol que l'on rencontrait dans Shining in the Darkness, celui qui ravissait la princesse de votre cœur et votre pauvre père ! Décidément, les méchants ne feront jamais assez parler d'eux ! Après bien des recherches en magie noire, nécromancie et autres sciences occultes et maléfiques, Dark Sol a découvert que le Mal pourrait enfin l'emporter.

LA LUMIERE CONTRE LES TÉNEBRES : UN THEME ÉTERNEL.

Comment ? La question est pertinente. Simplement en réveillant le Dark Dragon, le Dragon Ténébreux, symbole du Mal et du Chaos absolu ! Avec l'aide de cet immense reptile cracheur de flammes, Dark Sol est assuré de sa victoire sur le pays de Runfaust ! Mais avant de vous lancer corps et âme dans cette titanesque quête, il vous faudra mettre la main sur une foule d'objets, de reliques, que Dark Sol lui-même convoite. Il vous faudra trouver l'Orb of Light, les épées de Lumière et de Ténèbres qui vous serviront à former le Chaos Breaker, la seule épée capable de pourfendre le dragon, ultime et destructeur ennemi. En cours de route, vous rencontrerez une masse d'alliés aux capacités diverses. Ceux-ci vous permettront de mener à bien votre longue quête divisée en huit chapitres ayant chacun un thème particulier. Vous ferez ainsi la rencontre de Luke le guerrier à la hache, Hans l'elfe archer d'élite, Ernest, Mae et Ken les centaures, Damon le combattant homme-oiseau, Lowe le prêtre magicien, Tao la magicienne du groupe... et bien d'autres dont un ninja, des cyborgs, etc., qui vous permettront de former vos équipes, et de mener la lutte contre Dark Sol.







TRAVAIL D'ÉQUIPE, TRAVAIL ÉPIQUE !

Mais je reviens à la question suscitée, à savoir : s'il ne s'agit pas de labyrinthes en 3D, de quoi s'agit-il ? Vous guiderez donc le sprite représentant votre troupe sur une carte ou bien encore dans des villages, tout comme on pouvait le faire dans Phantasy Star III. Dans les villages, interrogez les gens, et récoltez ainsi de précieux renseignements. Ensuite, faites un tour dans les boutiques pour y acheter de l'équipement afin que votre équipe soit à la hauteur dans cette lutte homérique contre Dark Sol. Un bon point pour les déplacements sur la carte, à l'inverse d'un Phantasy Star III, ou bien d'un Miracle Warriors sur Master System, vous ne rencontrerez aucun monstre. Pas de combat à répétition dès que l'on exécute un déplacement quelconque ! Ça n'a peut-être l'air de rien, mais les spécialistes trouveront le détail très important.

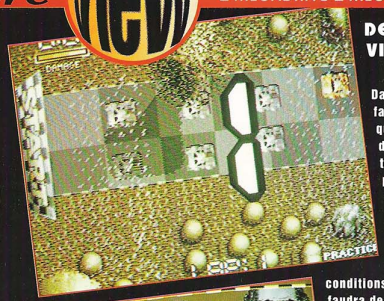
UNE AVENTURE ET DE LA STRATÉGIE !

Alors, les combats ? Ils se situeront dans des endroits bien précis, dans des lieux où vous pénétrerez simplement si vous le désirez, si vous en avez le courage ! Dans ces modes combat, toute votre équipe se déploie et vous dirigerez jusqu'à douze personnages successivement dans des combats très tactiques. On retrouve ici un aspect de jeu identique à Buck Rogers. Pour chaque coup porté par vos personnages, une scène en gros plan vous permettra de vous délecter des détails du combat. Envoyez vos sorts, frappez dans le tas contre parfois une vingtaine d'adversaires ! Gérez au mieux les déplacements de votre troupe, utilisez un maximum leurs capacités et peut-être parviendrez-vous à vaincre ? Shining Force mérite d'être attendu, car l'aventure devrait être à la hauteur de vos espérances .

shining FORCE

ÉDITEUR ASCIIWARE
DISPONIBILITÉ : JUIN/JUILLET 1993

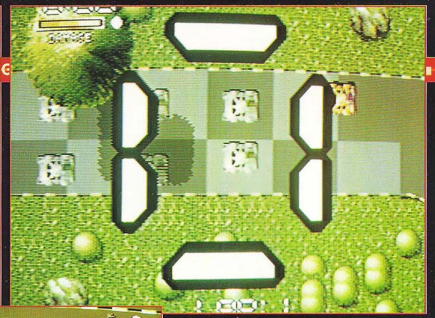
DOUBLE CLUTCH



DES PIEGES VICIEUX !

Dans Double Clutch, il faudra choisir entre quatre pilotes différents, qui ont tous des qualités précises, portant sur les réflexes, l'intelligence de course ou encore les facultés d'adaptation aux conditions de course. Et il en faudra des qualités, pour ne pas avoir de mauvaises surprises durant la compétition ! Car non seulement vous devrez faire face à la rapidité de vos concurrents, mais de plus, il faudra composer avec les nombreux pièges qui jonchent la piste. En vrac, il faudra éviter des rochers, des flaques d'huile et d'eau. Grâce aux icônes d'outils ou d'argent, récoltées çà et là, la réparation, en cas d'accident pourra se faire sans grande difficulté.

Voilà un jeu qu'il est original ! En tout cas, sur notre bonne vieille Megadrive, on ne peut pas dire qu'on en ait vu des masses de ce type-là ! C'est tout à fait le style Super Sprint, que beaucoup d'entre vous ont certainement connu dans les salles d'arcade, et Double Clutch reprend le même principe. Vous dirigez une voiture, bien distincte des autres (les concurrents), et vous devez la contrôler sur des circuits tortueux, dont vous ne découvrez le tracé qu'au fur et à mesure de votre avancée. Signalons que la vue est aérienne, de sorte que toutes les voitures sont à plat par rapport à votre vision.

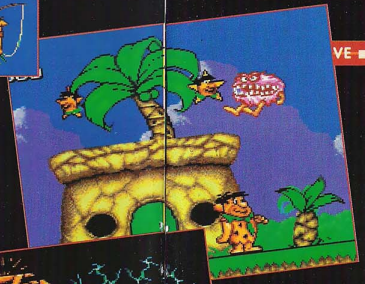


DE NOMBREUX BONUS

Dans Double Clutch, vous pourrez également "customiser" de façon conséquente votre bolide, tout droit sorti des plus grands moments des courses endiablées se tenant de temps à autre aux Etats-Unis. En installant un nouveau moteur, de meilleurs pneus ou des gadgets comme un turbo vous permettant de speeder un peu plus qu'à l'habitude (pendant un temps toutefois relativement limité), il sera possible d'augmenter considérablement les capacités du véhicule. Une fois qu'il sera à la pointe de ce qui se fait de mieux dans le domaine, je vous garantis que plus personne ne pourra vous rattraper à moins que...

Apparemment super original pour un jeu sur Megadrive, nous attendons de pied ferme la version définitive de ce soft, pour vous en offrir le test complet.

Loin de chez nous, à l'époque où la massue était un outil universel, vivait une famille heureuse, celle de Wilma & Fred Flintstone. Elle, de taille moyenne -1m70, 90-60-70- bien constituée quoi, porte une légère mini-robe rose. Lui, de petite taille, 1m60, obèse et fainéant, porte, outre sa célèbre massue, un foulard vert autour du cou et une peau orange à points noirs en guise de vêtements. L'harmonie régnait dans leur couple et pourtant un jour, semblable à tous les autres, tout bascula. Il faut préciser que des petits incidents de ce genre étaient fréquents ; si bien que cette fois, Wilma, la charmante femme de Fred (VOUS) en vint presque aux mains. Pourquoi tant de haine ? Tout simplement parce que tous les efforts de Fred pour retrouver le ruban de Wilma restèrent vains, et il ne le retrouva pas. Et pour ajouter à la colère de sa femme, voilà maintenant la salière qui manque à l'appel ! C'en est trop et Fred est obligé de partir au pas de course à leur recherche...



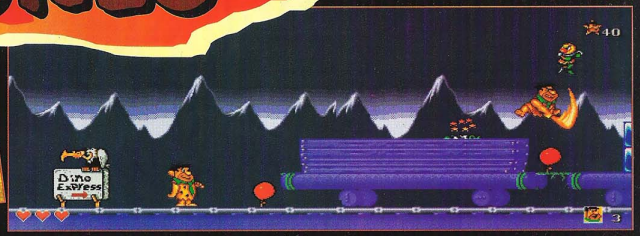
THE FLINTSTONES

TRES COURAGEUX !

Malgré son poids, Fred est très agile, voire même acrobate. La massue sur l'épaule, il affronte tous les défis et un seul coup lui suffit pour assommer son adversaire. Il est aussi très bon danseur ! Laissez-le immobile et vous comprendrez... Il semble tout de même heureux de partir ainsi à l'aventure et surtout d'éviter la colère de Wilma. Quoi qu'il en soit, ce ne sont pas les féroces bestioles qu'il pourra rencontrer qui l'arrêteront...

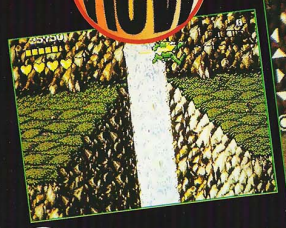
MISSION IMPOSSIBLE ?

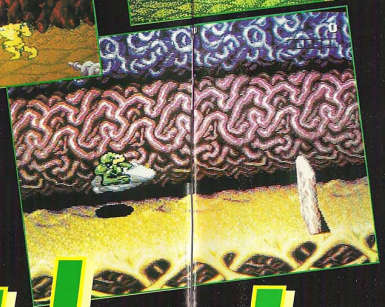
Dès les premiers pas, le danger se fait sentir mais pas question de fuir. Un saut par ici, un coup de massue par là, et le tour est joué. Il grimpe même sur les toits pour accéder à des hauteurs, et utilise tous les moyens possibles pour franchir les crevasses, comme s'accrocher à des perchoirs d'oiseaux. Plus loin, même de gros et longs serpents verts aux dents acérées ne pourront l'arrêter...
Fred est aussi un très rapide sprinter, notamment dans les descentes. On sait qu'il est feignant mais l'on ne pensait pas qu'il irait jusqu'à se laisser porter par un oiseau ! Il est parfois nécessaire d'être plus rusé que fort, surtout lorsque l'ennemi est de taille à nous aplatir. Et souvent aussi, la force monstrueuse de l'adversaire peut nous être très utile. C'est la stratégie que Fred applique avec le rhinocéros. Finira-t-il par trouver une solution au malheur de Wilma ?

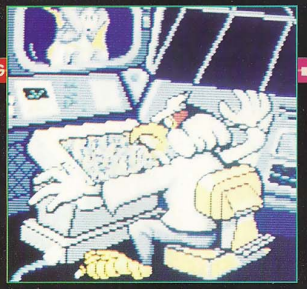


ÉDITEUR TRADEWEST
DISPONIBILITÉ : JUIN/JUILLET 1993

Battletoads



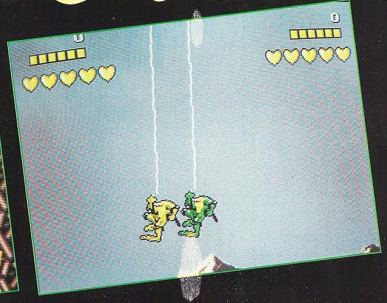




Les "Battletoads" sont certainement appelés à devenir les crapauds les plus célèbres des jeux vidéo. Après les Turtles et autre Sonic, nous entrons dans une nouvelle ère ! Qui aurait pu croire, en effet, que deux minuscules batraciens de couleur jaune et verte, allaient autant symboliser le renouveau du jeu d'action sur Megadrive ? Eh oui, je sais; personne, ou en tout cas pas grand-monde — avant que le nom de ces animaux-là ne devienne un peu plus familier— n'aurait misé ne serait-ce qu'une cacahuète sur ces drôles de personnages ! Et pourtant, ils sont si sympathiques et attachants que moi, j'ai littéralement craqué !

PIEDS ET BRAS ARMÉS !

Les Battletoads sont avant tout des fidèles serviteurs de l'homme. En effet, ils se voient confier par le professeur Glougli une mission de la plus haute importance : sauver Pimple et Angelica des griffes des monstres des Ténèbres ! Sur le papier, comme ça, on se dit que ça va être facile, qu'on sera rentrés à la maison pour le goûter, etc, etc. Eh bien NON ! On se fourre le doigt dans l'œil jusqu'à l'omoplate, que dis-je, jusqu'à la dernière phalangette du gros orteil du pied gauche ! On n'est pas prêts de rentrer, croyez-moi ! À peine sommes-nous parachutés, qu'il nous faut déjà donner les premiers coups de main. Nous qui pensions être tranquilles, nous voilà servis ! Les "échanges de politesse" se font à tout bout de champ, certains frappant avec leurs mains, d'autres s'aidant de leurs pieds, ces deux membres devenant énormes pour l'occasion ! Parfois même, il arrive qu'à la place de nos précieux membres, arrivent de façon incongrue des masses énormes ou des enclumes géantes ! Il est vrai qu'avec des ustensiles de ce calibre, la puissance s'en trouve décuplée !

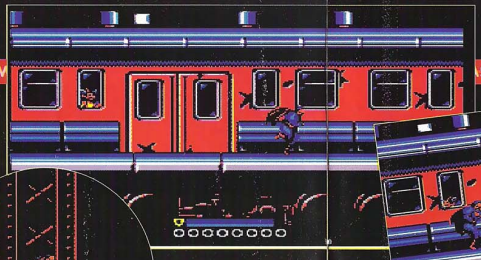


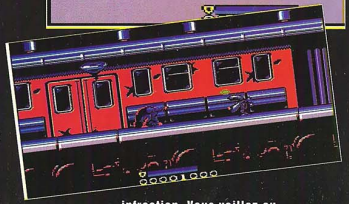
DES BARRES DE FER POUR TAPER PLUS FORT !

Comme si cela ne suffisait pas, il y aura également des objets à ramasser, avec lesquels vous pourrez faire quelques carnages. Que ce soit une plume d'oiseau, ou bien une barre de fer, tous les moyens seront bons pour arriver à casser du monstre... Vraiment, je crois que Tradewest tient là un des futurs grands hits de demain, parce qu'en plus, on peut y jouer à deux. Bonjour l'embrouille !...

SEGA
ÉDITEUR
DISPONIBILITÉ : JUIN/JUILLET 1993

SUPERMAN





Pour ceux qui adorent les bandes dessinées américaines, je ne pense pas qu'il faille rappeler qui est Superman ! Non, je ne vous ferai pas cet affront ! D'ailleurs, les nombreux films qui lui ont été consacrés devraient vous en dire beaucoup plus que je ne pourrais, moi, vous en révéler. En tout cas, vous savez au moins qu'il a atterri sur terre un peu par hasard, et qu'il y mène une vie de vrai justicier, capable d'anéantir une armée entière avec sa seule force.

DES ENNEMIS IMPITOYABLES !

Superman aura besoin de toutes ses forces et de toute sa lucidité pour mettre à mal les tragiques desseins d'un Super Vilain ! Ce dernier tente de s'emparer de la ville où se trouve le héros, en implantant ses sbires un peu partout sur votre chemin. Vos seuls poings pourront vous aider au départ, avant que vous ne découvriiez pas mal de bonus qui vous permettront de tirer de bonnes doses de lasers.

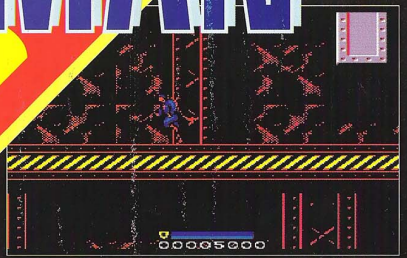
Et si cela ne suffit pas, vous pourrez toujours tenter de voler très vite, bien que des barrières électriques soient placées à des endroits judicieux, juste histoire de vous faire tomber... de haut !

UN ESPRIT TOUT À FAIT "BD" !

Si vous n'avez jamais lu la moindre histoire de Superman, c'est de votre faute et il ne faut vous en prendre qu'à vous-mêmes. Eh oui, l'aventure qui nous est contée ici suit en général celles que l'on connaît de ce Kryptonien bien de chez nous et qui, en un éclair, bousille tous les méchants de luxe qui se pavanent dans les rues de New York afin de dévaliser une banque ou de commettre une quelconque infraction. Vous veillez au grain et c'est une excellente chose pour vos concitoyens. N'est pas un super héros qui veut !

LA RÉALISATION S'ANNONCE IRRÉPROCHABLE

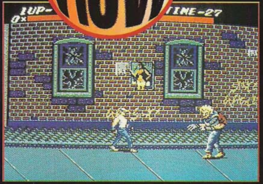
Bien que la version que nous avons eue entre les mains n'était pas complètement terminée, on pouvait tout de même découvrir les éléments qui seront disponibles ultérieurement en version finale. Du coup, on peut dire de Superman qu'il s'annonce très bien. On y retrouvera en particulier un graphisme soigné et un scénario sans anicroche, qui vous fera certainement voyager à la vitesse de la lumière...

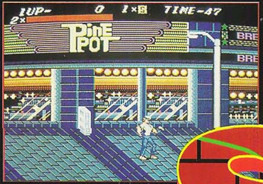


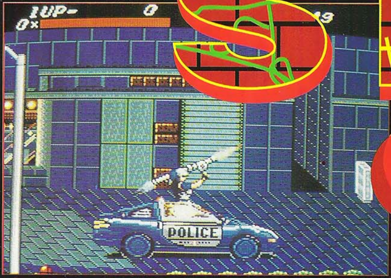
ÉDITEUR SEGA

DISPONIBILITÉ : JUIN 1993

STREETS of rage







On ne présente plus Streets Of Rage ! Le titre qui a fait les jours de gloire de la Megadrive, et qui s'est même payé le luxe de faire un petit détour par la Game Gear, a enfin atterri sur la [illegible] Master Sys[illegible] temps, mais on peut d'ores et déjà vous le dire, cette version s'annonce comme excellente !

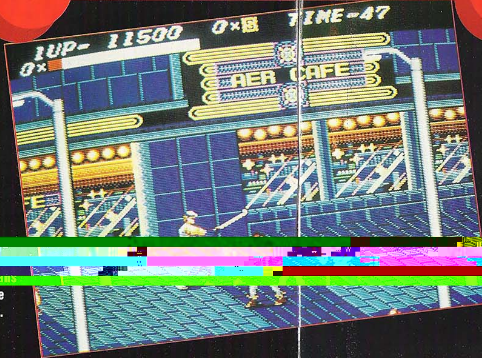
J'espère que vous l'aurez tous entendu de la même oreille, il s'agit bel et bien d'un jeu de baston ! Vous savez, le type de programme où l'on doit s'aider de ses poings et de ses pieds pour pouvoir se frayer un passage jusqu'au Big Boss !...

TROIS COMBATTANTS DE CHOC !

Vous choisissez entre trois féroces combattants, tous férus d'arts martiaux. Il y a Axel, Blaze et Adam. Eh oui, Blaze, la belle amazone, est aussi de la partie ! Ils sont d'ailleurs tellement différents les uns des autres, que vous pourrez [illegible] personnages, sans avoir l'impression de faire la même chose.

UNE FOULE D'ENNEMIS !

Comme vous vous en doutez, les ennemis seront présents à chaque coin de rue... ou presque. Les sbires qui hantaient déjà la Megadrive se sont retrouvés, sans vraiment le faire exprès, dans la version Master. Autant vous dire qu'ils sont toujours aussi coriaces. Les femmes dotées de leur fouet, les clowns lanceurs de torches enflammées ou bien les Ninjas fous, tous seront là pour vous accueillir comme il se doit. Bref, la totale !...



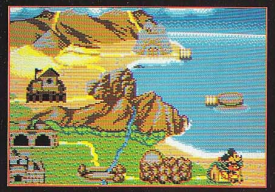
DES TECHNIQUES DE COMBATS DIVERSIFIÉES

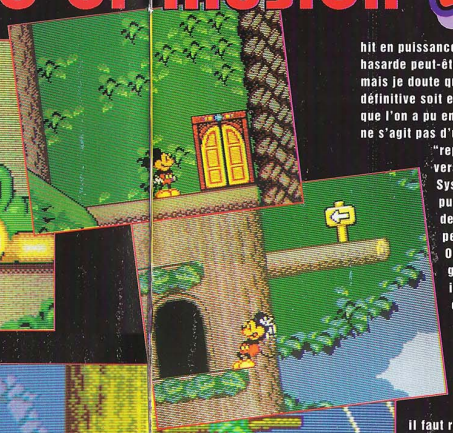
L'avantage indéniable d'avoir à sa disposition plusieurs types de personnages [illegible] combats, où le sang et la sueur règneront en maître, est sans aucun doute d'avoir de grandes possibilités dans les diverses techniques d'approche des adversaires. Ainsi, à coups de pieds, à coups de poings, de coudes, de genoux ou que sais-je encore, vous aurez souvent l'avantage pour lessiver votre adversaire immédiat en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Grâce à des coups spéciaux qui varient en fonction de votre combattant, il sera également possible d'anéantir vos adversaires en un coup, un seul. Sur l'Eprom que nous avons eue entre les mains, il n'était possible que de jouer seul, ce qui n'était pas le cas de la version Megadrive où l'on pouvait jouer à deux simultanément. Attendons donc encore quelque peu avant de savoir si l'on pourra jouer à deux sur la version Master System de Streets Of Rage, qui sera disponible au cours des prochaines semaines.

ÉDITEUR SEGA
DISPONIBILITÉ : JUIN 1993

MICKEY MOUSE 2
Land of illusion

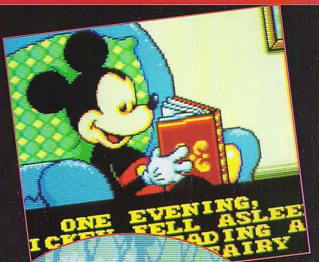
Existant déjà sur Master System – nous vous avions passé une petite soluce dans le dernier Mega Force (niveau du château) – Mickey 2 arrive sur Game Gear, après un premier volet formidable. Vous incarnez la célèbre souris aux grandes oreilles qui, un beau soir, en lisant un conte de fées, se retrouve transportée dans un pays bien étrange. Rêve ou réalité ? C'est à vous de le deviner ! Toujours est-il qu'il rencontre illico une femme qui lui raconte les mésaventures de son village. Elle lui avoue qu'un fantôme de la pire espèce s'est emparé des cristaux magiques qui permettaient aux habitants de la vallée de vivre heureux. Elle demande alors à Mickey de leur venir en aide, ce qu'il accepte sans hésiter une seule seconde. Elle lui a pourtant dit que ce dangereux et mystérieux fantôme habitait quelque part dans le Royaume des Nuages. Pour y aller, bonjour ! Heureusement pour lui, une Princesse habitant au sommet d'une haute montagne pourra lui être d'une grande aide. Seulement, pour y arriver, il faudra franchir maints et maints endroits parsemés d'embûches en tous genres. Dans des forêts, des lacs, des châteaux, au milieu de ruines ou dans les cimes des montagnes, il faudra tout passer pour arriver à ses fins.

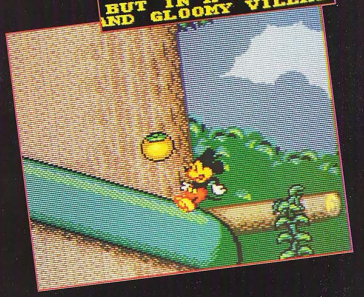




UNE RÉALISATION EXCEPTIONNELLE

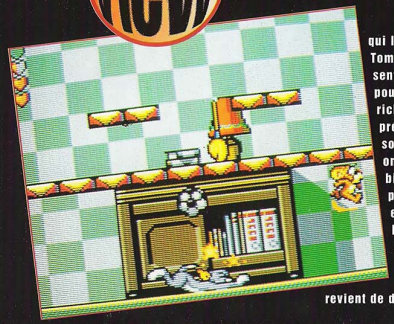
Non seulement le déroulement du jeu est exceptionnel par le scénario très fouillé (il faudra parfois revenir sur vos pas pour chercher un objet), mais de plus, la réalisation générale est absolument merveilleuse ! Les musiques, les graphismes – plus beaux que sur Master System – ainsi que l'animation des divers sprites, font de ce jeu un futur hit en puissance. Bien sûr, je me hasarde peut-être un peu trop, mais je doute que la version définitive soit en dessous de ce que l'on a pu en voir. De plus, il ne s'agit pas d'un bête "repompage" de la version Master System, puisque j'ai pu remarquer de-ci de-là quelques petites différences. Oh, pas bien grosses, mais assez importantes pour être signalées. Les différents pièges qui se succèdent à la vitesse grand V sont également des trouvailles vicieuses. Tantôt il faut réagir vite, tantôt il faut prendre son temps pour ne pas risquer de faire n'importe quoi. En quelque sorte, on a affaire à un jeu d'action/aventure assez époustouflant ! Vraiment, la Game Gear tient là un de ses meilleurs jeux du genre, pour ne pas dire LE meilleur ! Mais attendons encore un peu...

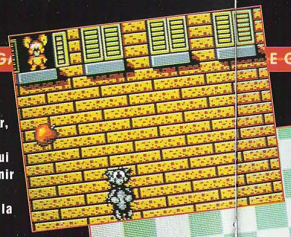




ÉDITEUR SEGA
DISPONIBILITÉ : JUIN/JUILLET 1993

Tom & Jerry

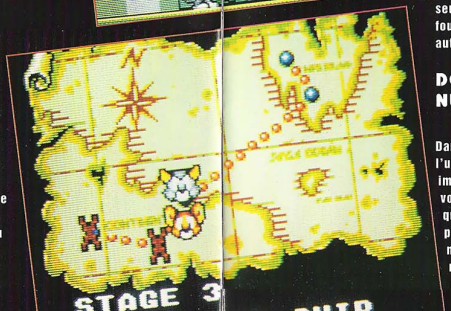




Tom et Jerry, le chat et la souris qui n'arrêtent pas de se poursuivre à la télé, sont désormais les vedettes d'un jeu de plates-formes sur Game Gear. Jerry la souris, malicieuse comme pas deux, a découvert dans le fond d'un vieux grenier une carte qui semble bien être une carte au trésor. Bien décidée à tirer ce mystère au clair, elle se lance toute seule au cœur de l'aventure, et une tonne d'embûches va évidemment se dresser sur sa route vers la richesse, lui rendant la tâche âpre et difficile. Celle-ci sera d'autant plus mouvementée que Tom, le chat, ne l'entend pas de cette oreille. Prévenu par ses longues moustaches qui lui servent de radar, Tom a tout de suite senti qu'une affaire qui pourrait le faire devenir riche était en préparation. Suivant la souris comme son ombre, il est également bien décidé à ne pas la perdre de vue et à lui en faire voir de toutes les couleurs afin de récupérer cette carte, qui – du moins le pense-t-il – lui revient de droit.

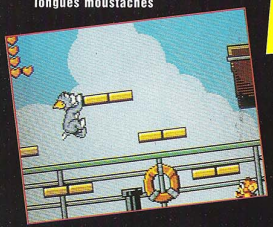
UNE COURSE EFFRÉNÉE

Une fois n'est pas coutume, dans Tom & Jerry, vous êtes le méchant vilain pas beau, celui qui lance la poursuite, celui qui, toutes griffes dehors, veut attraper et bouffer la souris, cette pauvre petite souris qui n'avait rien demandé à personne. Un peu prise de court au début des échauffourées, Jerry se retrouve très vite dans son élément et il s'ensuit une course-poursuite effrénée dans de nombreux et terribles niveaux qui vous conduiront dans des lieux divers et souvent très inattendus. Après quelques secondes de jeu, on sent la belle Jerry plus sûre d'elle-même. À sa poursuite, vous devrez éviter tous les pièges qui se trouveront sur votre chemin. Alors que le décor scrolle horizontalement, Tom (vous) devra monter sur des étagères, des tables, des chaises, être agile et surtout ne pas perdre un seul instant pour rattraper cette foutue Jerry qui vous nargue autant qu'elle le peut.

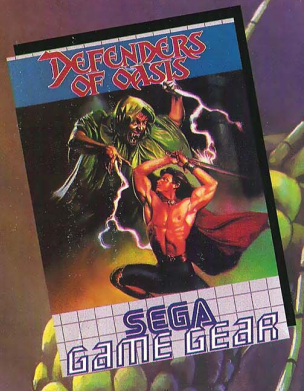


DEUX SACRÉS NUMÉROS !

Dans Tom & Jerry, le temps est l'un des facteurs les plus importants du jeu : il conditionne vos points ainsi que les ennemis qu'il faudra affronter. Si vous ne parvenez pas à rattraper Jerry la malicieuse avant la fin d'un niveau, vous serez confronté à un boss particulièrement dangereux. Bien souvent, pour détruire ce dernier, vous devrez faire plus appel à vos neurones (vous savez, ces trucs qui vous rendent intelligent !) qu'à vos réflexes. Cette alternance de scènes apporte une variété qui devrait, lorsque Tom & Jerry sera disponible, satisfaire les joueurs que vous êtes. Avec une réalisation apparemment en béton armé d'après tout ce que nous avons pu voir de ce jeu, il faudra cependant attendre un peu avant de nous prononcer définitivement. Une chose est sûre, ce jeu "canon" sera testé à fond dès que possible !



★ GAME GEAR ★

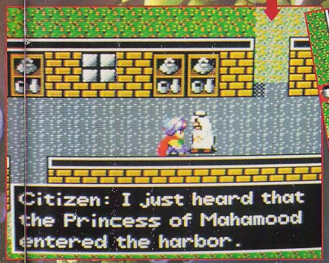


DEFENDERS OF OASIS

C'est un grand jour pour vous, Prince du pays de Shanadar : la Princesse du royaume de Mahamood vient rendre visite à votre père le Roi ! Pas très en forme ce matin-là, vous vous êtes réveillé en retard pour la cérémonie. Votre fidèle servante vient vous tirer de votre profond sommeil et prenant à peine le temps de vous parer de vos plus beaux habits, elle vous propulse dans la salle du trône où doit siéger votre père avec son illustre invitée. Mais sous le charme de la venue de la délicieuse princesse se cachent de bien sombres nouvelles : le tristement célèbre royaume d'Eflaat, soutenu par Zahhark le roi-serpent, est en marche pour envahir Shanadar et Mahamood ! Il est donc temps de réagir...

CHAPTER 1

Vous vous rendez dans la salle du trône pour parler à votre père. Il vous parlera de la princesse, mais sera étonné de son retard (car elle aussi est en retard !...).



Vous devrez aller parler à tous les villageois pour glaner quelques informations sur la princesse tant attendue.

Rendez-vous ensuite au port et vous parlerez aux serviteurs de la princesse, qui seront eux aussi très inquiets sur la disparition de la princesse.

Une fois le port visité, il faudra que vous vous rendiez dans le bar du village : c'est à cet endroit que vous rencontrerez la princesse mais, avant de partir avec elle au château, il faudra vous battre contre trois soldats ennemis.

Quand vous serez au château, vous verrez le Tutor vous avertir que le royaume de Shanadar vient d'être attaqué, et le seul moyen de sortir du château assiégé est de prendre le passage secret à côté de la fontaine. Suivez le vieux Tutor qui fera coulisser le mur pour que vous puissiez y accéder.

Rendez-vous au port et battez-vous contre les pirates. Ils vous blesseront automatiquement et...

DEFENDERS OF OASIS

...vous vous réveillerez dans une pièce secrète de votre village, sauvé de justesse par vos partisans.

Au bout du chemin, vous déboucherez dans un village. C'est dans la maison du Sage du village qu'il faudra vous rendre, celui-ci vous redonnera tous vos points d'énergie.

Empruntez ensuite le passage secret que le vieux Tutor vous avait montré pour accéder au château. À l'intérieur de ce dernier, rendez-vous dans la salle du coffre-fort, elle se trouve en haut à droite de la fontaine.

CHAPTER 2

Dans cette salle, vous pourrez ouvrir plusieurs coffres et collecter divers bonus. Vous trouverez surtout le premier Anneau, ainsi que la lampe magique, dont sortira un génie vieux de mille ans qui vous remerciera de l'avoir libéré de sa torpeur et se mettra à votre service.
Retournez au port et affrontez les pirates. Avec le génie, vous devriez vous en débarrasser sans gros problème grâce à la tactique suivante : attaquez d'abord les deux pirates avant d'affronter leur chef ; pour ce dernier, il faut impérativement que vous choisissiez le sort de magie Varyu, car si vous n'utilisez pas ce sort, ledit chef vous décoche un coup de sabre magique qui vous tue du premier coup, pas cool, ça !

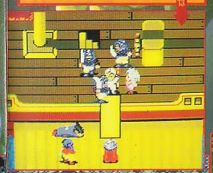
Vous prenez la direction de l'île sur un magnifique trois-mâts, fin comme un oiseau, hissez haut... euh, je m'égare ! Sur ce bateau, dialoguez avec tout le monde. Au bout d'un moment, vous pourrez accoster et ainsi vous aventurer sur l'île.

À l'intérieur du temple, dialoguez avec le monstre vert. Il vous demandera son nom, c'est à ce moment précis qu'il faudra retourner au village pour parler avec tout le monde : ils vous donneront le nom du saurien et vous pourrez aussi récupérer, dans la maison du Sage, le Miroir de la Connaissance.

Ne sortez surtout pas de la route, vous pourriez tomber sur plusieurs monstres, et votre niveau de vie n'étant pas au plus haut, ces rencontres seraient des plus mauvaises pour votre palpitant !

Arrivé devant le temple, cassez sa porte d'entrée obstruée par quelques morceaux de bois vermoulu.

Retournez sur le bateau et là, vous devrez vous battre contre des pirates. Une fois ceux-ci défaits, retournez au village dialoguer avec les villageois puis au temple, qui est à droite du village.

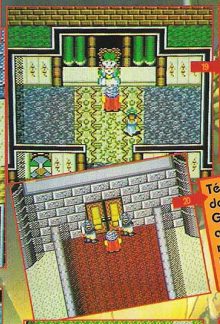


Retournez dans le temple et déchiffrez les inscriptions sur les murs, car certaines s'avèreront être des sorts de magie.

Il faudra que vous retourniez discuter avec le dragon vert et quand vous lui donnerez son nom, il vous attaquera sauvagement : alors, méfiance !

Continuez dans le labyrinthe et vous tomberez dans un cul-de-sac. Là, vous pourrez apprendre un sort inscrit sur la paroi, il s'agit de RAAG. Celui-ci vous permettra de vous téléporter dans toutes les zones du jeu.

CHAPTER 3



Vous commencerez le troisième chapitre dans le château de Shanadar. Dialoguez avec toutes les personnes du château et du village...

Téléportez-vous dans la ville de Gylan, parlez aux gardes et retournez dans le monde de Shanadar.

Retournez ensuite dans la ville de Gylan, et montrez "patte blanche" (le passeport) pour accéder à la ville tant désirée.

Dans le village, vous trouverez un déserteur. Allez dans le château discuter avec le magicien, puis retournez voir le déserteur, il vous donnera alors un passeport pour pouvoir accéder à la ville de Gylan.

Collectez tous les trésors que vous trouverez dans la ville.

DEFENDERS OF OASIS

Plus loin dans le labyrinthe, vous trouverez la princesse enfermée dans un cachot, mais quand vous essayerez de la délivrer, le sol se dérobera sous vos pieds. Ne vous inquiétez pas, c'est un passage obligé du jeu !

À l'extérieur, vous devrez battre les gardes que KHOLE, un serviteur du Mal, lancera contre vous.

À l'intérieur, parlez à tout le monde, et vous tomberez sur un voleur qui vous posera une question : répondez oui et vous pourrez accéder à une pièce remplie de coffres et autres richesses !

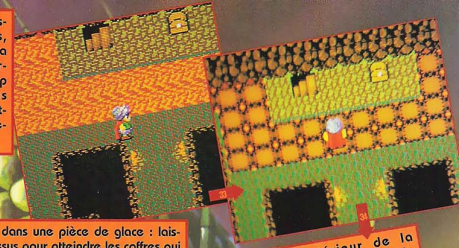
Une fois que vous aurez fini de visiter la grotte des voleurs, ressortez de celle-ci et vous devrez affronter ALI-BABA et toute sa bande.

Après avoir réduit les lascars à l'état d'atomes, rendez-vous devant la porte de la tombe perdue. Là, donnez un coup de marteau, que vous aurez trouvé dans la grotte des voleurs, de manière à casser la porte.

Vous déboucherez dans une pièce de glace : laissez-vous glisser dessus pour atteindre les coffres qui s'y trouvent. Il y a un escalier au milieu de la glace, il faudra rebondir d'une certaine manière le long de coffres pour pouvoir y accéder, réfléchissez bien avant de vous lancer dans de folles glissades...

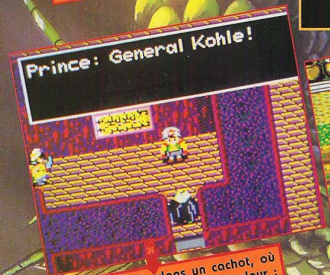
L'escalier atteint et franchi, vous devrez battre quatre gargouilles de pierre pour pouvoir obtenir le deuxième Anneau.

Ressortez ensuite de la grotte et là, comble de la perfidie, AL, déguisé en princesse, vous volera votre lampe magique !

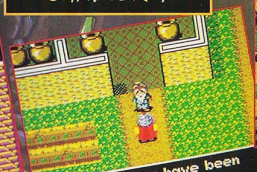


À l'intérieur de la tombe, prenez le contenu de tous les coffres que vous trouverez et, avec la magie KSHALA, vous pourrez traverser la rivière de lave.

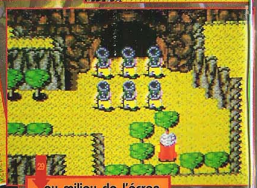
CHAPTER 4



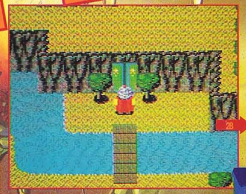
Vous tomberez dans un cachot, où vous rencontrerez Agmar le voleur : ce sera lui le quatrième membre de votre aventure ! Mais avant qu'il n'entre dans votre équipe, il faudra pourfendre Khole, le chef des pirates, qui viendra vous chercher querelle dans ce sombre cachot !



Téléportez-vous dans la ville de Ulk. Dans celle-ci, vous devrez vous battre avec trois voleurs qui terrorisent la ville et ses habitants.



...au milieu de l'écran, vous trouverez la porte d'entrée de la caverne des voleurs. Dites-lui "SESAME ouvre-toi", mots que vous aurez préalablement appris dans le village, et une fois la chose faite, placez-vous derrière les trois arbres comme sur la photo. Vous verrez alors les voleurs arriver et prononcer le bon mot pour ouvrir la porte géante. Faites de même et vous rentrerez dans le sanctuaire des voleurs.



Rendez-vous devant la porte de la tombe perdue puis...

Une fois sorti du cachot, vous chercherez au niveau supérieur une salle se finissant en cul-de-sac et ayant, sur l'un de ses pans de mur, un bouton actionnant un mécanisme qui rendra inactive la trappe-piège devant le cachot de la princesse. Courez ensuite la délivrer et sortez de cette ville maudite.

Parlez ensuite à tout le monde dans le château, téléportez-vous dans la ville de Gylan, et là, vous devrez affronter AL. Quand vous l'aurez vaincu, vous obtiendrez la clef E. Entrez dans la ville de Gylan, et vous pourrez ouvrir de nouvelles portes avec cette clef que vous aurez prise à AL. Derrière l'une d'elles, vous serez bloqué par un champ de force : utilisez le sort de KSHALA et la barrière magnétique sera rompue. En empruntant cette porte, vous accéderez à une pièce où vous devrez tuer KHOLE le fourbe. L'ignoble étant occis, vous irez dans une pièce où KAILA, le serviteur du Mal, vous parlera ; il prendra par traîtrise vos deux anneaux et les jettera dans son chaudron maléfique.

Vous vous retrouverez de nouveau au château : parlez à toutes les personnes que vous rencontrerez. Retournez ensuite à l'endroit où KAILA vous avait dérobé vos anneaux, et vous trouverez dans la pièce des cendres d'anneaux. Rendez-vous ensuite à MAHAMOOD, parlez aux villageois et partez pour JILKART.

JILKART et la tour fortifiée, où repose le terrible ANIMAN. Escaladez les cinq étages de la tour, puis redescendez au premier étage, vous trouverez un rond blanc posé à même le sol : marchez dessus et vous vous trouverez alors face à un grand aigle nommé ROC. Combattez-le et une fois battu, vous pourrez lui demander de vous emmener dans l'antre du démon. Dans ce lieu maudit, il faudra que vous affrontiez cinq statues, sous forme de crabes géants. Après les avoir détruites, vous emprunterez un téléporteur qui sera alors apparu. Vous devrez combattre ensuite quatre statues et emprunter un autre téléporteur.

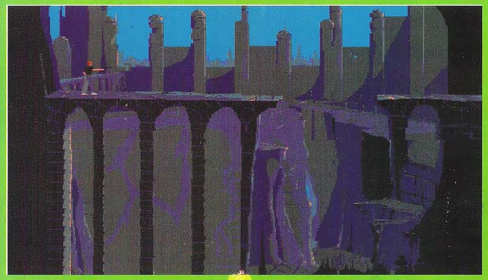
Vous arriverez alors dans un endroit où il y aura trois autres statues : allez leur parler pour qu'elles veuillent bien se battre contre vous. Montrez-leur certains objets, RING RASH et DEAD EYE feront l'affaire pour les faire sortir de leur torpeur !... Une fois tuées, même topo que pour les précédentes : vous emprunterez un téléporteur pour vous trouver dans le dernier passage avant ANIMAN. Il y aura un téléporteur en face de vous, mais il sera bloqué par des murs : appuyez sur les murs de droite et du milieu pour que le mur de gauche se baisse. En vous téléportant, vous arriverez dans l'antre de la bête. Mais avant de vous battre contre ANIMAN, vous devrez affronter KAILA, son serviteur diabolique, qui aura pris sa véritable apparence. Une fois KAILA réduit à l'état de souvenir, vous pourrez combattre contre ANIMAN : le moyen le plus sûr pour le défaire est de faire attaquer vos trois personnages et de leur redonner de l'énergie par l'intermédiaire de votre magicien. Et voilà ! Avec cette solution, vous devriez arriver sans trop de peine à vos fins !...

Repartez dans le royaume de Shanadar qui se trouve attaqué par les forces du Mal. Vous devrez battre quatre gardes puis, comble de l'horreur, combattre contre votre propre magicien et sa lampe, ainsi que contre votre père envoûté par AL. Une fois votre père tué, le génie rejoindra vos rangs...

Dossier réalisé par MANU, HO et... la pile de sauvegarde de la cartouche !

Après être sorti de l'eau, je me dirige vers la droite en prenant soin de détruire tous les vers à grands coups de shoots. Arrivé à droite, un monstrueux caniche apparaît. Je pars en courant dans l'autre sens. Tout au bout, je m'accroche à la liane puis me balance pour repartir. J'arrive complètement à droite à bout de souffle lorsqu'un étrange personnage me sauve la vie en éliminant le caniche. Ouf !

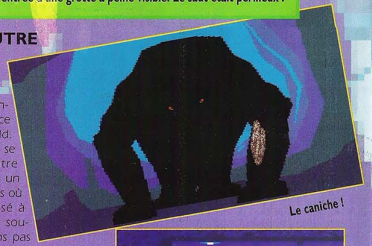
Vous étiez tranquillement en train de tenter l'Expérience, celle qui vous tenait à cœur depuis tant d'années... Assis dans votre laboratoire à siroter une boisson gazeuse, dernière rescapée d'un pack de douze, vous attendiez patiemment que le temps passe afin de voir le résultat. Puis la foudre est tombée, malencontreusement peut-être, du moins, là où elle n'aurait jamais dû tomber ! L'expérience a alors soudain pris une toute autre allure ! Vous vous souvenez de ce rayon lumineux d'une blancheur aveuglante... Et puis, vous voilà arrivé sous l'eau, où une masse de tentacules tentent de vous attraper : vous êtes bel et bien arrivé dans un autre monde d'où il ne sera pas facile de sortir ! Trouvez des alliés, résolvez une masse d'énigmes subtiles et complexes, affrontez les gardes menaçants des lieux que vous visiterez, et évitez les très nombreux prédateurs des environs !



Après avoir éliminé un garde, je m'approche du bord de la falaise. Je saute et atterris plus bas à droite sur une corniche, donnant sur l'entrée d'une grotte à peine visible. Le saut était périlleux !

JE REVAIS D'UN AUTRE MONDE...

Le titre de cette superbe chanson est parfaitement adapté à ce que nous offre Another World. Une petite partie et hop !... on se sent transporté vers un autre monde, vers un autre univers, un monde de rêve et de sensations où chaque sentiment est poussé à l'extrême et où l'émotion bat souvent son comble. Mais n'allons pas plus loin dans ces considérations distinguées et attachons-nous un peu plus à ce que l'on découvrira dans cette superbe réalisation, connue désormais partout à travers le monde.

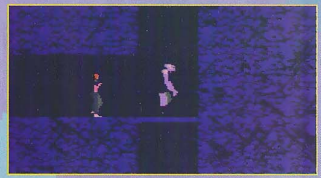


Le caniche !

Un mur pulvérisé.

Mon compagnon m'aide à sortir du trou. Merci !

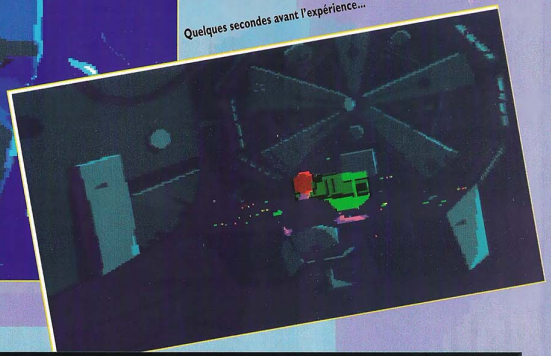
Une eau très froide...



La descente aux enfers !

À bout d'oxygène... Il faudra trouver un coin d'oxygène pour que cela ne vous arrive pas.

Quelques secondes avant l'expérience...



ANOTHER WORLD

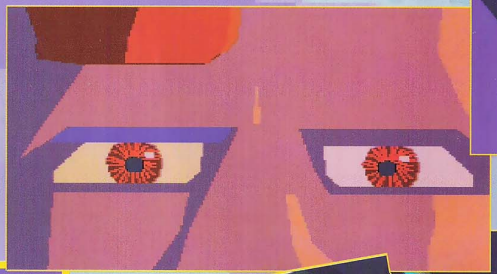
ANOTHER WORLD

L'ORIGINALITÉ D'ABORD

Comme vous avez pu vous en rentre compte en lisant le petit résumé, Another World est de par son scénario un jeu profondément original, qui bouleverse complètement le schéma classique du jeu d'action traditionnel. Réalisé suivant une technique de programmation encore que très partiellement utilisée par les auteurs (il n'y a guère que Flash Back qui puisse rivaliser avec Another World), l'accent a été porté sur d'une part l'originalité, et d'autre part l'animation des différents protagonistes de cette aventure qui, sur tous les plans, est excellente.

À force de secouer la cage dans tous les sens, celle-ci se décroche et s'écrase sur un gnon s'active ensuite à ouvrir une porte. Pendant ce temps, je place des murs de

garde. J'en profite pour récupérer son arme. Je suis mon compagnon (pas de trop près). Il revient tout à coup vers moi. J'utilise pour la première fois mon arme qui s'avère très puissante. Nous continuons. Je tire une nouvelle fois pour couvrir nos arrières. Mon compagnon s'active ensuite à ouvrir une porte. Pendant ce temps, je place des murs de protection pour éviter les tirs ennemis... Nous réussissons avec succès !



La peur peut se lire dans ses yeux...

Ma seule arme... Rechargeable, tout de même.

Quelle agilité !

L'union fait la force... Mon compagnon est entré par la gauche et moi, pendant ce temps, j'ai fait le tour pour les prendre à revers.

Mon compagnon est bloqué en bas. Je dois le libérer !

COMMENTAIRE

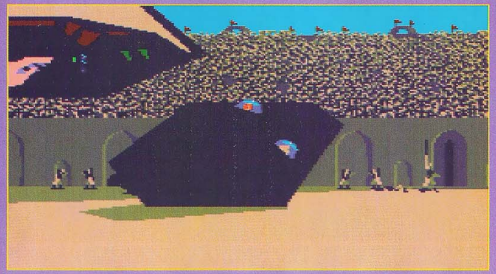
Jouer à Another World, c'est en quelque sorte voir un film interactif. Un scénario en béton armé, des séquences "cinéma" entre chaque niveau, et dans les niveaux eux-mêmes, une histoire évolutive, des rebondissements, autant d'action que de réflexion... Le cocktail est un savant mélange. Le jeu a ses défauts, il ne faut pas les occulter. Tout d'abord, une maniabilité qui n'est pas toujours optimale et qui promet quelques moments d'intense énervement dans les passages délicats du jeu. Ensuite, les musiques ne sont en fait que fort moyennes, même si les bruitages tiennent quant à eux bien la route. Pour ce qui est des graphismes, on se délecte des décors, même si les couleurs sont souvent similaires entre les niveaux. Ce qu'il faut retenir, c'est qu'Another World est une pièce unique d'originalité et de talent qui, bien que proche de Flash Back, s'en démarque sous de très nombreux aspects.

DES MISSIONS VARIÉES ET DANGEREUSES

Coucou ! Non, non, ne tirez pas...

Quel que soit le niveau, on sera à chaque fois subjugué par l'intensité de l'action et par la variété des missions qu'il faut effectuer. Si vos réflexes sont souvent mis à rude épreuve, parfois également votre sens de l'observation ainsi que votre mémoire, notamment dans les labyrinthes, joueront un rôle plus qu'important pour vous sortir des situations délicates auxquelles vous pourrez être confronté. Bref, complet à tous les points de vue, Another World est un jeu riche, très riche...

Au centre de l'arène. Je ne connais pas le fonctionnement de cet engin... et je pousse tous les boutons dans l'espoir d'obtenir un résultat...



■ MEGADRIVE ■

ANOTHER WORLD

SON

Les bruitages et les voix digitalisées sont plutôt bons dans l'ensemble,les musiques ne sont que moyennes.

GRAPHISME

Dommage que les teintes soient si proches, sinon les décors font preuve d'une originalité peu commune.

ANIMATION

Hormis des ralentissements, scrolling et déplacements du sprite sont bons.

MANIABILITÉ

Même après un minimum de prise en main, certains passages restent difficiles du fait d'une maniabilité assez moyenne.

ÉDITEUR : VIRGIN GAMES
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
GENRE : ACTION / RÉFLEXION
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

\+ Un jeu original dans sa forme.
\+ Des énigmes passionnantes.
\+ Des bruitages bien vus.
\+ Une animation bonne en général.
\- Des musiques décevantes.
\- Très peu maniable.

87%

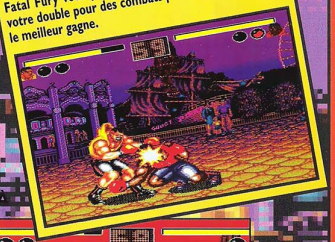
FATAL FURY

KING OF FIGHTERS

La lutte pour devenir le meilleur combattant du monde vient de commencer ! Trois lutteurs s'avancent sur la scène, avec tout d'abord Joe Higashi : il arrive tout droit de Thaïlande où il a appris, près de trois longues années d'entraînement, les secrets les plus mystérieux de la boxe thaïe et du full contact. A ses côtés, les deux frères Bogard. Tout d'abord Andy, qui est lui aussi un spécialiste des combats. Son vieux maître, avec toute la philosophie orientale, lui a enseigné un art martial aujourd'hui disparu. Ses prises sont spectaculaires, et Andy est le combattant le plus rapide de tous ! Reste enfin Terry, l'autre Bogard, qui a appris à se battre dans la rue. Lui aussi dispose d'une panoplie de coups destructeurs. Moins rapide qu'Andy, mais frappant plus fort, Terry est considéré par beaucoup comme le challenger ! Choisissez votre duelliste, et affrontez les meilleurs lutteurs du monde en combat singulier !

ALTER EGO, ALTER BELLUM.

Fatal Fury vous permet, en mode versus, d'affronter votre double pour des combats plus équitables. Ici, seul le meilleur gagne.



SEUL CONTRE TOUS !

Vos adversaires disposent aussi de leur lot de prises spéciales dont il vous faudra vous méfier ! Apprenez à connaître chacun de ces lutteurs, et retrouvez-les dans le mode versus. Fatal Fury vous permet de jouer les boss, excepté le dernier qui, sous sa hakama (pantalon d'aïkido !), vous en fera voir de toutes les couleurs.

COMMENTAIRE

Les jeux de baston sur deux plans ne courent vraiment pas les rues, et c'est une agréable surprise d'en trouver un sur la Megadrive. Fatal Fury, c'est un nom mythique dans le monde de l'arcade ! En attendant le mois de juin et Street Fighter II', voici l'occasion de vous détendre avec une suite de combats variés qui ne manquent pas de pêche. L'animation est rapide et vous permet d'enchaîner coup sur coup vos attaques ! Pour ce qui en est des graphismes, on sent tout de même la présence des 12 MB, et décors ainsi que sprites sont nombreux et plutôt bien réalisés. Seuls les sons ne sont pas ce que l'on pouvait espérer de mieux, mais l'ambiance sonore est laissée à la discrétion des joueurs qui, une fois lancés avec enthousiasme dans les combats, ne manqueront pas de pousser une série de cris qui combleront cette petite lacune.

DES COUPS ET DES COULEURS

Voici quelques-uns des coups spéciaux qu'il vous sera possible de réaliser ! Pour cela, il vous faudra exécuter une certaine combinaison qui, bien que délicate lorsque l'on commence, devient ensuite très facile. C'est alors que l'on peut se lancer dans des combats complètement délirants.

■ MEGADRIVE ■

FATAL FURY KING OF FIGHTERS

SON

Sans aucun doute la faiblesse du jeu... Si les musiques tiennent la route, les bruitages sont décevants.

GRAPHISME

Des sprites variés et bien finis, idem pour les décors.

ANIMATION

Malgré quelques faiblesses, on ne peut pas se plaindre. Le jeu est rapide et fluide.

MANIABILITÉ

Si les coups spéciaux sont difficiles à réaliser dans les premiers temps, les choses deviennent plus simples avec de l'entraînement.

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 12MB
GENRE : BASTON
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : n.a.
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

\+ Des combattants variés.
\+ Des coups nombreux.
\+ Des graphismes fins.
\+ Une assez bonne maniabilité.
\+ Des combats sur deux plans.
\- Des bruitages moyens.

82%

TINY TOON

Les Tiny Toons auraient dû se méfier de Montanax Max... Alors qu'ils fouinaient tous au fin fond d'un grenier, Buster Bunny mît la main sur une carte bien étrange. Qui dit carte, dit trésor, et comme dirait le docteur Jones, "un trésor n'est jamais marqué d'une croix sur la carte". Il y avait une carte, il fallait alors une chasse au trésor. C'est alors que Montana Max fit irruption dans la pièce...
Il s'empara de la carte, revendiquant la possession du trésor, et afin que Buster ne le gêne pas dans ses investigations, il enleva trois des Tiny Toon dont la belle, charmante, craquante, Babs Bunny. Pour ce faire, Montana Max n'était bien entendu pas seul, mais aidé d'un savant complètement fou. À croire que tous les savants se sont donné le mot...

Un coup d'œil sur la carte, afin de suivre votre périple dans ces territoires hostiles !

BUSTER ET LES ROBOTS.

La fin est maintenant proche, vous voici dans l'usine de robots. Pour franchir la première série de pieux, sautez donc sur les pieux qui apparaissent à l'horizontale, vous passerez l'escalier plus facilement... si vous trouvez le bon rythme !

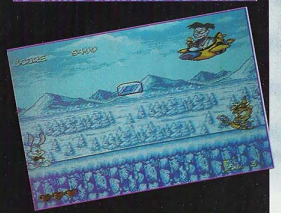
Méfiez-vous des pieux, le moindre contact et c'est la mort assurée !

UN JEU RICHE EN REBONDISSEMENTS

Les aventures des Tiny Toon font actuellement, sur les écrans de télé des petits américains, un véritable carton. Sur les chaînes câblées spécialisées dans ce domaine, tous les teenagers peuvent, jour après jour, suivre les péripéties de ces drôles de petits personnages qui n'ont rien à envier à leurs illustres aïeux : Bugs Bunny et Daffy Duck. Embringués dans une histoire à deux francs cinquante trois, il faudra encore, tout au long des niveaux, jouer du joypad pour s'en tirer à bon compte. En effet, Tiny Toon n'est pas un jeu simple, et même si les personnages présentés sont plutôt "jeunes", le jeu en lui-même demandera de la dextérité, de la concentration et parfois même de la réflexion pour se sortir des pièges qui, sans cesse, se dresseront sur la route de notre ami le lapin.

LE SAVANT FOU DES TINY TOONS

Pour contrer Buster Bunny, le savant fou utilise les autres Tiny Toons, contrôlés par un casque. Dizzy Devil, Hamton, Plucky Duck... tous contre Buster, qui doit les sauver en sautant une demi-douzaine de fois sur la tête du savant, comme pour lui remettre les idées en place...



BUSTER DANS LES GLACES

Une série de niveaux difficiles à franchir : les glaces ! Vous vous en doutez, Buster dérape, il y a des pieux partout, et le moindre contact avec l'un de ces pieux est synonyme de mort ! Ayez les nerfs bien accrochés !

TOUT FEU, TOUT FLAMMES !

On retrouvera, dans ces niveaux de feu, des passages à la Sonic. Les nostalgiques de notre hérisson national seront ravis, les autres regretteront le manque d'innovation...

TINY TOON

Buster Bunny sous l'eau ?! Avec le passage dans les glaces, les niveaux sous l'eau sont parmi les plus difficiles. Apprenez à maîtriser Buster dans ce nouvel élément, car vous le remarquerez bien assez tôt- il ne peut plus attaquer ses ennemis avec la même vivacité !

COMMENTAIRE

Tiny Toon sur Megadrive, c'est un événement à ne pas manquer, surtout lorsque l'on sait que Konami est derrière tout ça ! Bien sûr, on ne peut pas dire que le jeu soit une merveille d'originalité, certains moments faisant étrangement penser à un certain Sonic par exemple, mais pourtant, il n'en demeure pas moins un jeu de plates-formes dans la plus pure des traditions, et un jeu d'excellence qui plus est. L'animation est irréprochable dans tous les domaines, les graphismes sont variés, et les programmeurs ont tenté de jouer avec certains effets comme les distorsions. Ajoutez à cela un lot de musiques gaies, vives et entraînantes comme il se doit pour des Tiny Toon, et vous obtiendrez un jeu irrésistible qui est un vrai plaisir pour le joueur et le spectateur, aussi bien pour les moins de 10 ans que pour les plus de 20 ! Avant de finir, un mot sur la durée de vie de Tiny Toon qui, très facile dans les premiers niveaux, se complique dans sa fin...

Le niveau bonus où il vous faudra amasser le maximum de carottes ! À vous d'éviter la sortie.

MONTANA MAX, UN ENNEMI IMPITOYABLE...

Pour vous mettre sur la paille, et surtout pour vous empêcher d'atteindre votre but, Montana Max ne sera pas seul et une tonne d'ennemis tous plus mignons, mais également plus méchants, les uns que les autres, sauteront sur votre passage comme des asticots sur une feuille de salade ! Bref, entre les plates-formes mouvantes, les ascenseurs écologiques et autres items en tous genres qu'il ne faudra jamais omettre de récupérer pour s'en sortir avec honneur, Tiny Toon s'annonce comme un jeu particulièrement dynamique, dans lequel il faudra aller au bout de soi-même pour en réchapper.

Les carottes vous permettront d'obtenir des vies supplémentaires, ce qui est partiellement inutile puisque les continues sont infinis... mais bon...

DANS LE REPERE DE MONTANA MAX !

Montana Max est ici près du trésor qui se trouve au fond de ce bateau peuplé de spectres qui apparaissent à tous moments ! Pour vaincre Montana Max, observez son rythme de déplacement, et sautez-lui sur le crâne sans autre forme de procès.

■ MEGADRIVE ■

TINY TOON

SON

Des musiques variées reprenant divers thèmes, dont celui des Tiny Toons.

GRAPHISME

Les niveaux sont changeants, dommage qu'il y ait si peu de sprites différents.

ANIMATION

Le lapin file à toute allure alors que les décors scrollent parfaitement.

MANIABILITÉ

Il est possible de tout faire, et il est impossible de s'énerver en ne réussissant pas telle ou telle action.

ÉDITEUR : KONAMI
TAILLE CARTOUCHE : 8MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : INFINIS

- \+ Des graphismes hyper soignés.
- \+ Des musiques géniales.
- \+ Une animation impeccable.
- \+ Des niveaux nombreux.
- \+ Des situations variées.
- \- Peu d'originalité.
- \- Des sprites peu variés.

88%

Super KICK OFF

Le jeu de foot le plus populaire de la planète débarque avec une floppée d'options sur notre chère Megadrive ! Cela fait maintenant trois ou quatre bonnes années (depuis la création du jeu par Dino Dini) que Kick Off a vu le jour sur les écrans des micro-ordinateurs. Tout le monde connaît ou a entendu parler de ce fameux programme de foot, où le réalisme des actions et la jouabilité exemplaire ont fait craquer pas mal de passionnés sur Terre et ailleurs ! Je vous rappelle que le principe du football est de marquer le plus de buts possible en en prenant le moins possible ! Plus facile à dire qu'à faire... L'adversaire est souvent très coriace. Qu'à cela ne tienne, les fans sauront toujours comment se sortir des situations les plus embarrassantes...

LES OPTIONS
Voici les deux principaux tableaux d'options du jeu. Dans les deux, vous devriez certainement trouver votre bonheur !

DES TONNES D'OPTIONS !

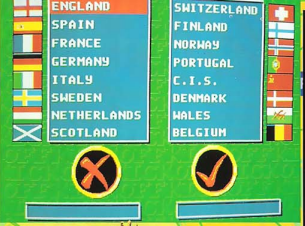
Il est rare que dans des programmes de sport, l'on trouve des options par dizaines ; cependant, Super Kick Off peut se vanter d'en posséder une bonne tripotée. Tout d'abord au niveau des options "simples", où l'on constatera avec une joie non dissimulée que le programme est déjà bien chargé ! Il y a un mode "match amical" et un mode entraînement avec possibilité de tirer des coups-francs de n'importe où (le pied !), de faire des séances de tirs au but, ou bien de s'entraîner normalement ; il y a aussi l'option Coupe d'Europe qui vous permet de disputer quatre Coupes distinctes au total. Elles sont différentes de par leur configuration : l'une se dispute avec deux poules de quatre équipes, l'autre par élimination directe et les autres dans un style championnat, c'est-à-dire avec une attribution de points. Vous pourrez également paramétrer la force du vent, le choix du hors-jeu ou bien même le type de terrain. Voilà pour les options !

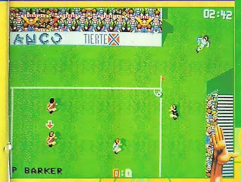
Le toast d'avant-match détermine le côté où vous allez pouvoir vous défouler. En cas de vent fort, cela peut être intéressant.

COMMENTAIRE

Il est vraiment dommage que la maniabilité soit aussi médiocre que ça, car autrement, tout semble vraiment parfait, ou presque ! Le côté technique est vraiment formidable, avec même un zoom sur la balle lorsque le gardien la dégage de son camp ! Mais c'est surtout la bande-son qui retient mon attention : elle est très réaliste, et présente du début à la fin des rencontres ! Sur tous les supports où l'on a développé Kick Off, c'est bien la première fois que ça arrive. Les options contribuent également à ce que le jeu ait un intérêt encore plus grand, ce qui aurait été le cas... si ce n'était cette satanée "jouabilité" !

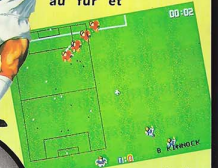
Les 16 équipes d'Europe sont représentées, avec la France bien sûr, qu'il faudra mener à la victoire !





Le corner est l'une des armes essentielles du jeu de football. S'il est bien exécuté, il vous sera d'un grand secours.

C'est-à-dire qu'en plus de la création de cette équipe, dont vous serez le dirigeant, il faudra en contrôler les finances, au fur et



Sur les coups-francs, la balle s'en va à une vitesse fulgurante ; un vrai missile ! À tel point qu'on se demande si on sert à quelque chose !

à mesure de votre évolution dans les différentes compétitions. Evidemment, il vous incombera d'en tirer le meilleur parti, tout en sachant rester raisonnable.

Lors du dégagement du gardien, la balle est vue en zoom !

ET UNE DE PLUS!

Non, nous n'en avons pas fini avec les options, puisqu'il existe également un éditeur d'équipe, avec tout ce que cela implique.

Les maillots des joueurs sont interchangeables à volonté. Chaque équipe dispose d'ailleurs de deux maillots différents à la base.

■ MEGADRIVE ■

Super KICK OFF

SON

On ne peut pas vraiment avoir mieux, l'ambiance est omniprésente !

GRAPHISME

Un réel effort a été fait pour les pages d'écran.

ANIMATION

Elle est excellente ! Le scrolling est l'un des points forts du programme.

MANIABILITÉ

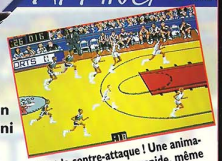
Là, c'est la catastrophe ! On ne peut absolument rien faire, ou si peu !

ÉDITEUR : US GOLD
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 16
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

\+ Une excellente ambiance de stade !
\+ Une myriade d'options.
\+ Une très bonne animation.
\+ L'éditeur d'équipes.
\- Une maniabilité vraiment nulle !

70%

Le basket américain n'a pas fini de faire parler de lui ! Revoici les stars de la NBA, toutes les vedettes, avec leurs véritables noms et des sprites plus ressemblants que nature ! Comme vous le savez, les Bulls sont l'équipe chérie de Chicago, alors que les Blazers sont originaires de Portland. Mais attention, il ne s'agit pas des deux seules équipes en lice ! Vous retrouverez les Lakers de Los Angeles, ainsi que l'autre équipe de cette même ville, les Clippers, mais les Celtics de Boston seront aussi présents dans ce tournoi, avec les Nets du New Jersey ou les Suns de Phœnix... La liste serait encore longue pour être exhaustive. Rajoutez au tout deux équipes de All Stars, et vous obtiendrez un cocktail sportif explosif !



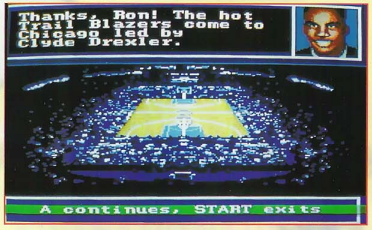
C'est la contre-attaque ! Une animation des joueurs assez rapide, même si chaque basketteur n'est pas un Carl Lewis.

Les meilleurs coups de Drexler et Michael Jordan !

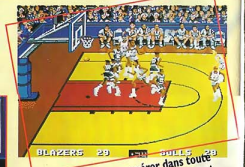
En début de partie, décidez du mode de jeu, match simple ou tournoi, puis lancez-vous ! Une fois sur le terrain, les spécialistes reconnaîtront les grands noms et retrouveront leurs attitudes et tous leurs coups qui ont fait d'eux des légendes. De plus, tous les coups d'une vraie rencontre de la NBA sont présents ici. Les règles, un peu différentes de celles que l'on connaît de ce côté de l'Atlantique, sont également parfaitement respectées. Shoot à trois points, à deux, retour en zone, marcher, etc., on retrouvera dans cette réalisation les points forts d'une simulation de sport sur console. Les options accessibles dès le départ sont également l'un des points forts de ce titre. N'anticipons cependant pas le commentaire, sachez seulement que vous pourrez livrer des matches fabuleux en championnat, en league, en match amical, que vous pourrez choisir votre équipe ainsi que vos joueurs... Bref, Bulls Vs Blazers offre dans ce domaine tout ce qu'on peut espérer. La balle est au centre, à vous de jouer !

C'EST LA FAUTE À QUI ?

Sous le regard vigilant de l'arbitre, tentez le tout pour le tout. Mais attention au passage en force (charging) ou à la faute en défense, ou bien encore au marcher (travelling) : tout est sanctionné, et l'on retrouve, pour les fautes dans la raquette, les fameux lancers francs.



En début de partie, les commentaires d'un spécialiste sur le match. De quoi deviner avant l'heure l'issue du match...



Parfois dur de se repérer dans toute cette mêlée !

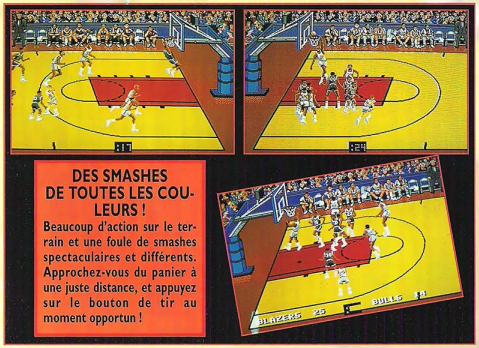
BULLS VS BLAZERS

Une tentative de tir à trois points en dehors de la raquette. Selon l'équipe choisie, le tir sera plus ou moins réussi, en sachant qu'avec les Lakers et Divac, ça marche assez souvent !

COMMENTAIRE

Les baskets sur la Megadrive deviennent monnaie courante, surtout lorsqu'ils sont réalisés par Electronic Arts (Bulls contre Lakers ou encore Team USA). Si l'on compare Bulls contre Blazers aux précédents, on appréciera les sprites d'assez grosse taille. On ne distingue pas l'action, on la voit, et on la vit bel et bien.

Les sons de la balle sur le sol, des crissements des chaussures, et la (timide) présence du public apportent le réalisme sonore dont le jeu avait besoin. Pour ce qui est des graphismes, on retrouve les sprites des vedettes, et le tout est fin et bien réalisé. Enfin, reste l'animation qui n'est ni trop lente, ni trop rapide ou, pour être plus explicite, qui est quasi parfaite. Seule la maniabilité est un peu zibloïde, mais bon, à force, on s'y fait.



DES SMASHES DE TOUTES LES COULEURS !

Beaucoup d'action sur le terrain et une foule de smashes spectaculaires et différents. Approchez-vous du panier à une juste distance, et appuyez sur le bouton de tir au moment opportun !

■ MEGADRIVE ■

BULLS VS BLAZERS

SON

Des bruitages très réalistes, on regrettera que le public soit si discret.

GRAPHISME

Les sprites représentent avec réalisme les stars de la NBA.

ANIMATION

Certains la trouveront peut-être lente, ce n'est pas le cas, elle est idéale pour une jouabilité maximale.

MANIABILITÉ

On ne dirige pas toujours le basketteur que l'on voudrait voir bouger, il faut s'y faire.

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 8MB
GENRE : SIMULATION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : N.A.
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUS : NON

- \+ Les vrais joueurs et équipes !
- \+ Des sprites de grande taille.
- \+ Excellents bruitages.
- \+ Un bon réalisme général.
- \- Le public est trop discret.
- \- Jeu parfois un peu confus.

81%

Eh oui, la Master System a aussi son Mac Donald's Global Gladiators ! Après la version Game Gear, testée dans ce numéro, les amoureux de Sega vont pouvoir se délecter de ce magnifique jeu sur la Master System, que des esprits chagrins ont enterrée beaucoup trop vite ! Le scénario ne change évidemment pas ; il s'agit toujours pour vous, sauveurs de l'Humanité, de rendre propre des régions entières du Globe, laissées beaucoup trop longtemps aux mains des industriels pollueurs et autres militaires déclencheurs de cataclysmes. Maintenant, ça suffit ! À l'aube de l'Ere du Verseau, les Hommes se prennent en mains pour donner à leurs enfants un Monde plus propre que celui dont ils ont hérité. Ils ont ainsi désigné leur sauveur en la personne de Mick (ou bien Mack). Ce dernier devra, à l'aide de son pistolet régénérateur de vie, désintégrer toutes les anomalies que l'Homme a indirectement créées.

Sur cette image, vous avez tout : le cœur qui vous redonnera de la vie, et une vie supplémentaire sur votre droite.

Si vous arrivez à sauter sur la flèche qui se trouve en bas, vous recommencerez à cet endroit s'il vous arrive de perdre !

Hourrah ! Vous avez réussi, Ronnie Mc Donald vous accueille comme il se doit. Il vous redonne même toutes les Arches que vous avez récupérées !

Oh ben, y'a un monstre pas beau, là !

McDonald's

GLOBAL GLADIATORS

PLUS RAPIDE, TU MEURS !

Heureusement pour vous, vous êtes doué d'une agilité telle qu'elle vous permet de vous mouvoir avec grâce et surtout rapidité. C'est d'ailleurs le point fort du jeu : le personnage ne court pas, il vole ! Pas très haut peut-être, mais il vole... Tout ça pour vous dire que l'utilité d'une grande vitesse du héros est souvent essentielle, surtout quand on a des gouffres à franchir ! Il suffit de prendre un peu d'élan (2 millimètres !) et c'est parti mon kiki !

COMMENTAIRE

Je n'aurai qu'une chose vraiment importante à vous dire, si vous possédez une Master System : "procurez-vous ce jeu !". Et vous avez intérêt à suivre mon conseil, car tout dans ce soft a retenu mon attention. Tout d'abord, son excellente jouabilité. Que vous preniez l'un ou l'autre des gladiateurs ne change rien à l'affaire : ça reste bon. Ensuite, les musiques et les sons semblent provenir tout droit de la version Megadrive, tellement ils m'ont plu ! De plus, avec des dizaines d'ennemis, vous aurez de quoi faire. Chaque niveau est doté de sublimes graphismes qui dépaysent chaque fois un peu plus, et ne rendent en aucune manière le jeu monotone. Bref, mes amis, nous avons affaire là à un nouveau Sonic ! Profitez-en !...

On était tranquillement installés dans un Mac Do, quand tout à coup...

Dans le stage Bonus, vous devez ramasser cette bouteille vide pour la mettre dans la poubelle... de gauche ! Bravo, vous gagnez un Sonic en Or massif !

World, milieu "moderne" où le nucléaire et les gaz toxiques règnent en maître ; et enfin l'Artic World, ou comment se geler au milieu de la banquise ! Vous le constatez par vous-mêmes, vous avez vraiment du chemin à parcourir avant de pouvoir déguster en toute tranquillité un bon gros Big Mac et une bonne canette de Coca glacée (le repas préféré de notre bon vieux rédac'chef !). Allez, un peu de nerf, Ronnie vous promet de vous donner tout ça si vous réussissez à dépolluer la planète entière ! Bonne chance...

Par contre, le revers de médaille est qu'il est difficile à maîtriser dans ces conditions. Non pas que la maniabilité soit mauvaise, loin de là, mais tout simplement parce que l'effet d'inertie se fait sentir, et il faut alors freiner des quatre fers. C'est juste un coup à prendre, c'est tout ! Il y a, comme sur Game Gear, quatre mondes différents : le Slime World, complètement visqueux et nauséabond ; le Forest World, bourré d'arbres et d'animaux sauvages ; le Toxitown

"Un œil noir vous regarde !".

■ MASTER SYSTEM ■

GLOBAL GLADIATORS

SON

Une bande son excellente sur Master System !

GRAPHISME

Très bons également, mais des décors parfois un peu vides.

ANIMATION

Excellente là aussi, le personnage défile à une vitesse supersonique !

MANIABILITÉ

Comme sur Game Gear, il n'y a aucun problème pour diriger le héros.

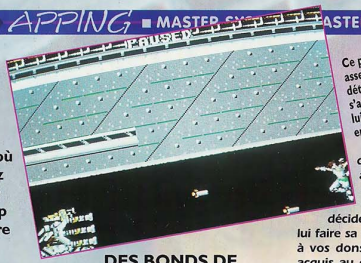
ÉDITEUR : VIRGIN GAMES
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX: 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUS : 3

\+ L'excellente animation.
\+ Des très beaux sprites.
\+ Des musiques au sommet !
\+ Un grand intérêt.
\- Des décors parfois vides.

91%

STRIDER II

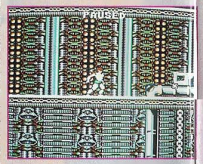
Depuis le dernier épisode, où vous aviez réussi à vous défaire des griffes -beaucoup trop crochues à votre goût- du tristement célèbre Master (le Maître), ne voilà-t-il pas que vous êtes de nouveau dans le feu de l'action ! Après sa chute ô combien réjouissante, un illustre inconnu a succédé à l'infâme kidnappeur de Princesse. En fait, il s'agit bel et bien de son fils ! Le démon personnifié est donc revenu. Pas pour très longtemps, car tous les peuples unifiés vous ont désigné, vous, digne héritier de la Famille des Striders ! Maintenant, vous allez construire la Légende...



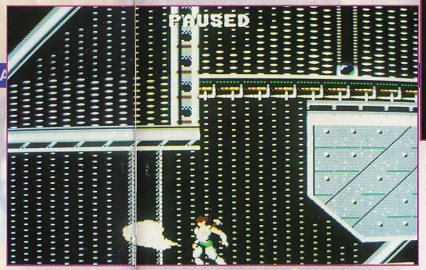
Ce premier robot est assez coriace. En le détruisant, il faudra s'agripper au-dessus de lui, pour ne pas être enflammé !

DES BONDS DE GÉANT !

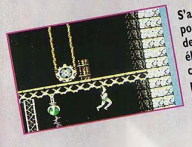
Oui, c'est bien à vous que je m'adresse ! En chacun de nous dort un fils spirituel de Strider. Chez certains, c'est même bien endormi ! Mais vous, vous êtes fin prêt pour relever ce défi. De toutes façons, vos pouvoirs sont tellement immenses, que vous n'aurez guère de mal à faire savoir au mauvais esprit qui vous nargue, que vous êtes décidé à tout tenter pour lui faire sa fête ! Et c'est justement grâce à vos dons prodigieux, que vous avez acquis au cours de votre initiation, que vous allez pouvoir vous en sortir. Tout d'abord, vous avez la capacité de sauter l'équivalent de 3 étages ! C'est quand même pas mal, non ? Ensuite, vous disposez d'une arme redoutable qu'est le sabre-laser ; il développe une puissance telle que nul robot aussi sophistiqué soit-il, ne peut y résister plus de 2 secondes - vous vous rendez compte de ce que cela peut donner sur un simple humanoïde ! En outre, Strider, s'il récupère quelques capsules de bonus, pourra également tirer des missiles, en même temps qu'il dégainera son épée. Et ce n'est pas tout, mesdames et messieurs, car il peut aussi s'agripper aux parois (murs ou plafonds), à l'aide de ses seules mains !



Au troisième niveau, quelque part en pleine jungle...



Votre arme principale est cette épée-laser. C'est radical !

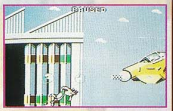


S'agripper pour éviter des décharges électriques, c'est toute la philosophie de Strider...

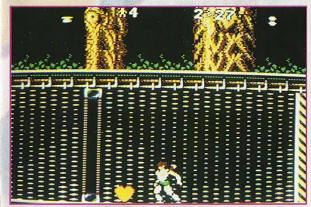
DES BOSS PARTOUT !

Sur le terrain, Strider rencontrera pas mal de monstres bizarroïdes. Il faudra s'y habituer dès le début, avec des robots peu accueillants. D'ailleurs, on ne peut pas dire que ça manque ! Et non seulement ils sont très coriaces (au point de les prendre pour des Boss de fin !), mais en plus, ils sont très nombreux. Au moins une bonne dizaine au mètre carré. Bon, d'accord, j'exagère un peu, mais c'est le sentiment qui compte. En dehors des ennemis, il faudra aussi composer avec des niveaux immenses. De vrais dédales où il faudra sans cesse repérer son chemin, en cas de mort prématurée. Mais même dans ces conditions, c'est assez difficile. Certains passages demandent de réunir des conditions pour le moins ardues : sauter au bon moment, très haut et très loin, et ne pas retomber n'importe où ! Si ça marche comme prévu, vous aurez tôt fait de rencontrer le Vrai Boss, celui qui clôt un stage. Mais eux sont en général très faciles à avoir. Le reste du temps, on est un peu ennuyé par certaines lenteurs du héros, notamment lors des sauts. Autrement, il n'y a pas trop de mauvaise surprise, si ce n'est une ambiance sonore vraiment

Voici le Master qui n'arrête pas de vous défier. Au fait, "You Fool" veut dire "Vous êtes sot".



C'est un Boss et il n'est pas content. Méfiez-vous cependant de sa grosse mitraillette



En cas de baisse d'énergie, rien de tel qu'un bon gros cœur gorgé de vie !

COMMENTAIRE

Ce qui impressionne avant tout, ce n'est pas la réalisation technique qui est somme toute assez moyenne. Non, c'est surtout le côté "recherche", profondeur de jeu, et intérêt du même acabit, qui dominent le tout. On est constamment en train de se dire que l'on doit aller le plus loin possible, et qu'on peut le faire ! Et si, au départ, on est un peu découragé par une prise en main fastidieuse, on est vite dans le bain. Frapper, sauter, chercher des passages, sera le lot quotidien de ceux qui auront choisi Strider II. Un soft intéressant.

■ MASTER SYSTEM ■

STRIDER II

SON

Ce n'est vraiment pas la joie, bien au contraire !

GRAPHISME

Ils sont somme toute assez sobres, bien que la beauté des Boss relèvent le tout.

ANIMATION

Il y a quelques petits ralentissements, mais minoritaires comparés à l'ensemble.

MANIABILITÉ

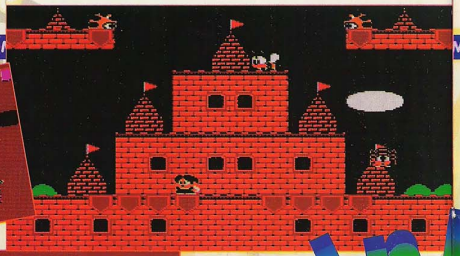
Il faut un petit peu de pratique au départ, puis tout rentre dans l'ordre !

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASWORDS : NON
CONTINUES : 5

\+ Un grand intérêt.
\+ Plein de Boss.
\+ Le côté "recherche".
\- Des sons médiocres.
\- Certains ralentissements.

75%

L'heure est grave dans l'île des Arcs-en-ciel ! Une méchante fée s'est emparée de la jolie Princesse Chloé, bienfaitrice du Royaume. Vous, jeune servant, sans peur et sans reproche, avez été désigné pour la délivrer. À l'aide de vos seuls arcs-en-ciel magiques, qui feront office d'escaliers lumineux, vous devrez éliminer chaque démon au sein de son antre. Un seul mot d'ordre : réussir !



Le double arc-en-ciel, que vous obtenez grâce à un bonus.

Au bout de vos efforts, le coffre s'ouvre et vous offre plein de cadeaux !

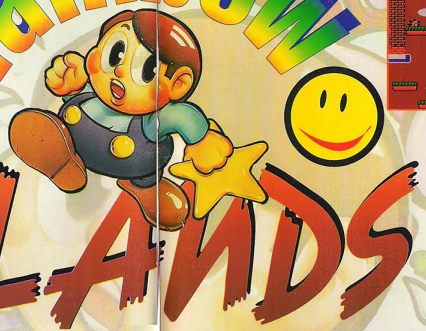
COMMENTAIRE

Rainbow Islands, bien qu'ayant été converti sur quasiment toutes les machines, micros compris, est, sur Master System, un bon programme. Bien sûr, il n'y a rien de transcendant, mais le fait est que l'on a tout le temps envie d'aller plus loin pour assouvir sa propre curiosité. C'est ce qui s'appelle être un jeu prenant. Autrement, à part quelques petits ralentissements qui ne nuisent en aucun cas, on est "baladés" dans notre quête par une musique doucereuse et amusante. Un produit plaisant, et une note de bonne humeur dans le monde des jeux !

Un boss ! Une araignée visqueuse vous attend de pattes velues fermes pour vous écraser !

Vous venez de lancer un éclair (en bas à gauche) que vous avez gagné à l'aide d'une icône

rainbow ISLANDS



100% PLATES-FORMES !

Rainbow Islands est le type même de jeu où l'on se doit de se servir aussi bien de ses neurones que de ses réflexes. Car, bien que les arcs-en-ciel soient un moyen très efficace d'accéder au sommet (dans tous les sens du terme !), il n'en reste pas moins qu'échafauder une stratégie afin d'emprunter le meilleur chemin sera absolument nécessaire. Il faudra, en outre, tenter d'éliminer tous les petits adversaires qui, une fois au paradis des jeux vidéo, vous laisseront quelques bonus fort intéressants. Ces derniers allant de l'icône, vous octroyant des points précieux, jusqu'à la vie supplémentaire, en passant par des objets bien utiles pour progresser. Chaque stage contient cinq niveaux. Au bout de trois, vous vous retrouvez face à un coffre géant qui déverse des tonnes de cadeaux, dont il faudra vous emparer au plus vite ! Après cinq niveaux bourrés de plates-formes en tous genres, un boss viendra vous accueillir à bras ouverts ! Il faudra alors lui sauter dessus à plusieurs reprises. Bonne chance !

Pour progresser, il convient de faire des "échelles" d'arcs-en-ciel. Mais elles ne tiennent pas éternellement !

■ MASTER SYSTEM ■

SON

Les musiques variées sont très guillerettes et entraînantes.

GRAPHISME

Des graphismes sobres pour un jeu qui n'a pas besoin de fioritures.

ANIMATION

Sans être exceptionnelle, compte tenu des quelques ralentissements, elle est acceptable.

MANIABILITÉ

Pas trop de problèmes : on peut sauter et avancer avec facilité.

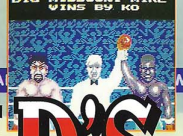
ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : BEAUCOUP !
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : INFINIS

\+ Des musiques sympas.
\+ Une bonne maniabilité.
\+ Des graphismes variés.
\- Une trop grande facilité.
\- Une action un peu répétitive.

72%

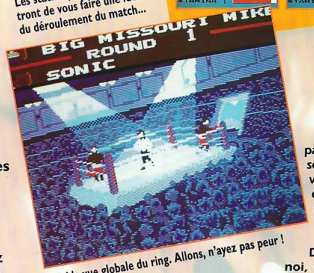
EVANDER HOLYFIELD'S real deal boxing

Et c'est la victoire finale ! Enfin, vous êtes récompensé pour tous les efforts que vous avez fournis !



Il est vrai que sur Game Gear, il manquait cruellement de jeux de boxe. Du moins, de jeux de boxe "potables", car jusqu'à présent, ce n'était pas le cas. Avec Evander Holyfield, il semble que les choses prennent une tournure complètement différente. Dans ce jeu... de boxe, vous incarnez de préférence l'un des plus grands champions du monde de ces dix dernières années Mais vous pourrez également choisir l'un des 14 autres combattants qui se tiennent à votre disposition et qui possèdent tous des caractéristiques propres.

Les statistiques vous permettront de vous faire une idée du déroulement du match...



Voici la vue globale du ring. Allons, n'ayez pas peur !

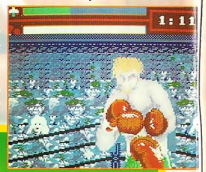
LES 14 BOXEURS DU JEU !

parmi 14 autres boxeurs, classés suivant leur force respective. Le quatorzième de la liste étant évidemment celui qui a le moins de puissance, le moins d'agilité et d'autres choses encore.

Dans le mode tournoi, vous vous battrez dans l'ordre croissant équivalent à la force de votre adversaire. Ainsi, vous ne risquerez pas de vous prendre la pâtée dès le premier round ! Mais le clou du spectacle, c'est qu'il est possible de créer soi-même

14 COMBATTANTS ET UN ÉDITEUR !

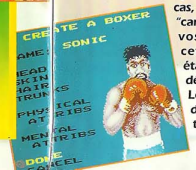
Pour éviter la monotonie, et surtout la facilité car Holyfield présente des caractéristiques assez exceptionnelles, vous pourrez aussi choisir



L'énergie commence sérieusement à baisser pour notre ami !

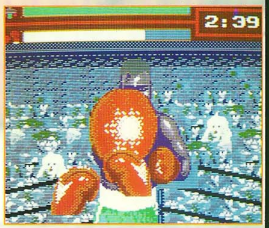
pleine poire, l'écran vibrera quelques instants, histoire de vous montrer ce que ressentent réellement les vrais boxeurs. Si vous êtes encore debout à la fin du round, vous connaîtrez les statistiques de la rencontre, qui seront affichées sous forme de tableau. Cela peut avoir un effet réconfortant si

SON boxeur, à l'aide d'un éditeur ! Vous pourrez ainsi lui adjoindre des qualités purement techniques, mais également mentales ! Par exemple, il sera fonceur ou un peu plus réfléchi. D'autre part, il aura la tête et la couleur de peau que vous aurez choisies. Ne créez pas de monstre, tout de même, il y en a déjà assez ! Au départ, vous aurez le choix entre deux angles de vue différents. Dans le premier, vous ne verrez que vos gants, de sorte que l'écran de la console fera office d'yeux ! Dans le second cas, vous serez face à la "caméra", mais aussi à vos responsabilités, cette dernière vue étant vraiment assez délicate à apprivoiser. Lorsque vous prendrez une bonne droite ou un crochet en



vous voyez que vous n'êtes pas loin de votre adversaire. Mais le contraire est également vrai ! Le but, je vous le rappelle, est de porter des coups décisifs, grâce à des uppercuts, des crochets et des directs.

Et un direct en pleine poire, un !



COMMENTAIRE

Après le désastreux Georges Foreman's K.O. Boxing, on redoutait un peu que ce nouveau jeu de boxe soit du même style. Et, ô surprise, ce n'est absolument pas le cas ! Il y a une multitude de boxeurs, les sprites bougent bien, très bien même, les coups sont exécutés avec une grande facilité, et la durée de vie est vraiment bonne. Que dire de plus ? Si ce n'est rappeler la très grande utilité de l'éditeur, qui permet ainsi de varier les plaisirs, de laisser libre cours à son imagination et de se payer une franche rigolade ! Quand je vous aurais dit que l'on peut aussi jouer à deux via le câble Gear, vous craquerez !

■ GAME GEAR ■

EVANDER HOLYFIELD'S

SON

Une ambiance qui reste somme toute assez sobre !

GRAPHISME

Les pages d'écran et les sprites des boxeurs sont très bien réalisés.

ANIMATION

On ne bouge pas tellement sur le ring, mais les coups fusent à grande vitesse !

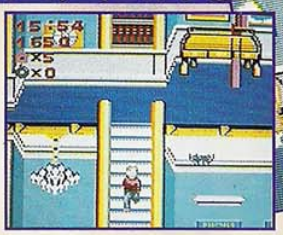
MANIABILITÉ

Pas de problème, les champions se manient au doigt et à l'œil !

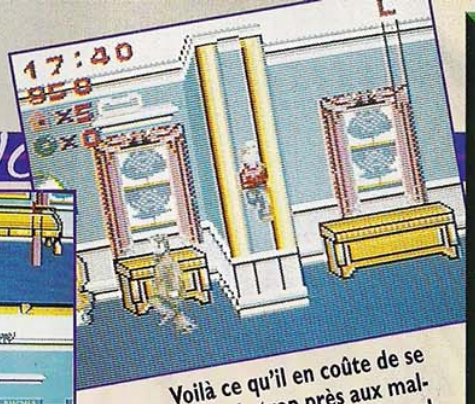
ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUS : OUI

- \+ Le meilleur jeu de boxe sur GG.
- \+ La possibilité de jouer à 2.
- \+ Beaucoup de boxeurs.
- \+ Tous les coups de la boxe.
- \+ De beaux graphismes.
- \- Des sons moyens.

84%



Allez, hop! les escaliers comme tout le monde!



Voilà ce qu'il en coûte de se frotter de trop près aux malfrats : cloué au mur !

HOME ALONe

Après la version Megadrive, vous incarnez toujours ce pauvre petit enfant que des parents, bien trop préoccupés pour cause de départ en vacances, ont malencontreusement oublié à la maison ! Malheureusement pour le gamin, des cambrioleurs avisés se sont introduits dans la maison, et menacent maintenant tout le voisinage. Ce sera à vous de les en déloger, avec votre fusil à bouchon (!), ou en leur tendant des pièges mémorables !

DES ARMES À GOGO !

Pour vous aider à arrêter les malfrats, tout en restant dans des normes morales acceptables, certaines armes qui, loin d'avoir une efficacité durable, n'en ont pas moins le mérite d'être très fiables, seront à votre disposition. Par exemple, vous aurez à portée de main des boules de neige ou bien des billes, ou encore de la glue, qui vous serviront à "fabriquer" des pièges de fortune assez intéressants. Pour les combats à petite distance, vous avez toujours le pistolet à bouchon. Les problèmes de déplacements ont été résolu grâce à un nouveau moyen de transport en commun ! Deux ou trois coups de luge et hop vous êtes dans la maison d'en face, cool non !

A l'aide de ce plan, vous pouvez placer tous les pièges que vous voulez!

Voilà ce qui risque de vous arriver dans la Modern House!

COMMENTAIRE

Ce qui frappe avant tout, c'est que cette version est identique à la version Megadrive ! À mon avis, nous avons affaire ici à un "repompage" complet du jeu de la "grande" console. Cela dit, je suis encore plus étonné de voir que ce genre de jeu sied mieux à la Game Gear. Les graphismes sont plus honnêtes, les musiques vraiment bonnes , même si le scrolling est un peu saccadé, notamment dehors. Ce qui est le plus inquiétant est le niveau d'intérêt. On en a vite marre de toujours voir les mêmes têtes, de faire les mêmes actions. Bref, c'est un jeu moyen qui est loin d'être indispensable.

■ GAME GEAR ■

HOME ALONe

SON

Il y a de belles musiques, mais les sons restent trop moyens.

GRAPHISME

C'est moyen, mais sans plus, avec la même chose que la version M.D.

ANIMATION

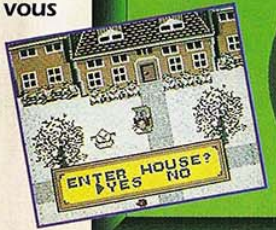
Bien qu'un peu saccadée en extérieurs, elle est cependant assez bonne.

MANIABILITÉ

Sur la luge ou à l'intérieur, le personnage obéit bien à son maître !

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 2MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

- \+ Les graphismes.
- \+ De belles musiques.
- \+ La variété des lieux.
- \- Une trop grande monotonie.
- \- Un intérêt faible.
- \- Pas assez d'action !



67%

SPÉCIAL COLLECTION !

Complétez votre collection de MEGAFORCE en commandant les anciens numéros qui vous font défaut *, et profitez de notre offre spéciale "CLASSEUR" (voir ci-dessous).

* le numéro 1 étant épuisé, et le n°9 étant livré avec la cassette VHS Secam "Sega Vidéo n°1", sans supplément de prix.

LE CLASSEUR MEGAFORCE

Attention, ce classeur est au format 210 x 288, soit l'ancien format de MEGAFORCE jusqu'à son numéro 14 inclus.
Pratique et idéal pour conserver, sans les abîmer, tous vos anciens numéros, il peut contenir jusqu'à 12 exemplaires de votre magazine préféré.
Il peut être commandé seul, mais nous vous proposons 2 offres spéciales :
– le "PACK A" : 5 anciens numéros au choix + 1 classeur : 220 FF port compris !
– le "PACK B" : 12 anciens numéros au choix + 1 classeur : 420 FF port compris !

LES PIN'S MEGAFORCE

Pour arborer les couleurs de votre héros préféré !
2 modèles disponibles : le rond et le carré, 30F l'un, 50F les deux.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort, 100, avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE ☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris) ☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n° 13 ☐ n°14 ☐ n°15 ☐ Hors-Série n°1

Le n° 9 est livré avec la K7 vidéo SEGA n°1.

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF

☐ Je commande l'offre spéciale "classeur" ☐ "PACK A" ☐ au prix de 220 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 270 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 5 anciens numéros désirés (sauf n°1) : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ "PACK B" ☐ au prix de 420 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 520 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 12 numéros choisis (sauf n° 1) : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Je commande ..... pin's MEGAFORCE ☐ le rond (30F) ☐ le carré (30F) ☐ les 2 modèles (50F)

☐ Je commande ..... classeur à : ☐ 65F (France, port compris) ☐ 75F port (Étranger, port compris)

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

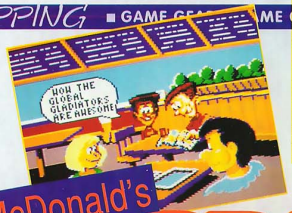
CP : ..... VILLE : .....

PAYS : ..... TÉL. : ..... AGE : .....

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :

..... FF

J'AI UNE ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR



Tout commence au Mac Donald...

Dans Toxitown World, il faudra être encore plus vigilant, les monstres étant eux encore plus vicieux !

Voici le Stage Bonus !

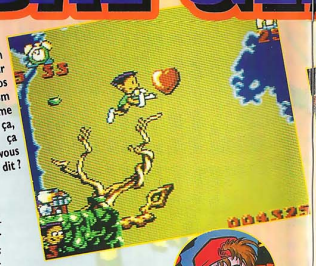
McDonald's GLOBAL GLADIATORS

Dans Mac Donald's Global Gladiators, vous dirigez Mick, ou bien Mack, deux joyeux "dépollueurs", chargés de nettoyer des zones infestées de déchets radioactifs, ou bien tout simplement des endroits que l'Homme n'a pas cru bon d'assainir avec le bon vieux prétexte du manque de moyens ! De cela, nos amis s'en battent l'aile comme de leur première poussette. Tout ce qu'ils veulent, c'est retirer la saleté que les Humains ont déposé sur Terre depuis qu'ils y sont, et ça fait déjà un bon bout de temps ! Sur différents continents, que ce soit dans d'immenses forêts, en Antarctique, ou bien encore dans des villes réputées pour le taux de toxicité qu'elles "produisent", il faudra tout rendre sain et propre comme au premier jour, avec pour seule arme un pistolet magique !

DIGNE D'UN DESSIN ANIMÉ !

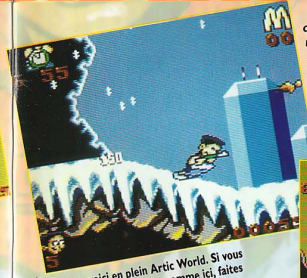
Un cœur gros comme ça, ça vous dit ?

Comme il faudra être constamment sur ses gardes, il convient de pouvoir maîtriser parfaitement le personnage que l'on dirige. Je vous rassure, c'est le cas. En fait, ce qui est vraiment génial, c'est que Mick (ou Mack) est animé d'une façon remarquable, digne d'un dessin animé ! Il peut sauter,courir, freiner, être étonné de se retrouver dans le vide, et même faire des bulles avec un chewing-gum ! Mais qui sera défini au départ. Les meilleurs d'entre vous pourront même en dégoter plus, vous aurez ainsi accès au stage bonus qui consistera à rattraper trois types de déchets, qu'il faudra jeter dans leurs poubelles respectives. Méfiez-vous, ça va vite !...



COMMENTAIRE

Il n'y a pas à dire : Mc Donald's Global Gladiators est un pur chef-d'œuvre sur Game Gear ! Il faut vraiment chercher longtemps pour lui trouver ne serait-ce qu'un minuscule défaut. Tout est réalisé d'une superbe façon, que dis-je, magistrale, aussi bien les animations dont nous avons déjà parlé, que l'excellente "jouabilité". Ajoutons à cela que les musiques n'ont pas grand-chose à envier à la bande-son de la Megadrive, il fallait quand même le faire ! En plus, s'inscrivant directement dans le sillage des jeux qui se veulent résolument "écolos", Global Gladiators est un programme indispensable. En tout cas, de mon point de vue, c'est le meilleur jeu de plates-formes disponible sur GG à ce jour ! Vous savez ce qu'il vous reste à faire...



Nous voici en plein Artic World. Si vous êtes en pleine course, comme ici, faites attention aux dérapages !

ça, c'est quand vous ne daignez pas vous occuper de lui et qu'il s'ennuie ! Les autres sprites ne sont pas en reste non plus : eux aussi se meuvent avec une aisance rare, en tout cas sur Game Gear ! Il va falloir être très fort pour venir à bout des quatre mondes proposés, d'autant que chacun regroupe exactement trois sous-niveaux. Pour pouvoir en venir à bout, vous devrez récolter un nombre d'arches (le "M" de Mc Donald)

Des robots malfaisants, presque doués d'intelligence, sauront vous mener la vie dure. Tirez donc sans cesse et vous verrez...

En bas à gauche, vous voyez une tête (la vôtre, en fait!) vous indiquant dans quel état de santé vous vous trouvez. Là, vous ne semblez pas très en forme ; plutôt blême, même !

■ GAME GEAR ■

GLOBAL GLADIATORS

SON

On a du mal à croire que c'est sur GG ! Du très bon !

GRAPHISME

Là aussi, on est comblé. Les sprites et les décors sont faits avec finesse et précision.

ANIMATION

L'un des points forts du jeu. On sent David Perry derrière tout ça !

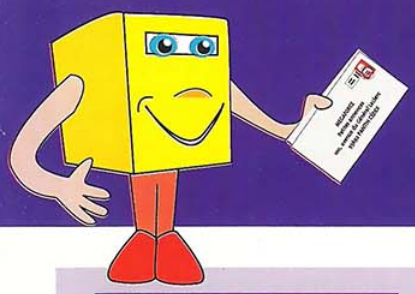
MANIABILITÉ

Le personnage se laisse guider à la perfection. Que demander de plus ?

ÉDITEUR : VIRGIN GAMES
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

- \+ Des musiques démentes !
- \+ Une grande variété de niveaux.
- \+ Une animation de rêve !
- \+ Une maniabilité hors-pair.
- \+ Le choix entre 2 personnages.
- \+ L'univers glauque...

93%



Petites Annonces

GAME GEAR

ACHAT

Département 42

Achète jx GG (Lemmings, Out-Run, Terminator, Sonic II). Contacter Sylvain à partir de 18H au 77 63 68 00 ou écrire à PERRAS, 42670 BELMONT DE LA LOIRE BATY.

CONTACT

Département 30

Echange Street of Rage, Tazmania, Chuck Rock contre Batman, Terminator, Shinobi 2. Tél. à partir de 18H30 au 66 62 37 08.

Département 49

Ech. sur GG (Columns ou Wonderboy) contre 1 jeu. Appeler Luc au 40 33 30 17.

Département 65

Recherche (en photocopie par ex.) tous les articles concernant les jeux sur GG à partir du n°1 jusqu'au 15. Ecrire à Danielle FOURNIE, 1 Lot Mathieu, 65100 LOURDES.

Département 69

Echange jeux GG, Indiana Jones (neuf) contre jeux Lemmings ou Senna GD Prix. Contacter Marc BONNAUD après 19H au 72 12 19 81. URGENT !

Département 77

Echange ou achète cassettes GG, Sonic 2, Tazmania, India Jones, prix : 150F maxi. ou contre GP II, Marble madness, Spychic World, Eddy. Téléphoner au 64 67 27 36.

Echange GG + Out Run et Columns et MS II + Alex Kidd en mémoire, Super Kick Off, Shinobi contre MD avec minimum 4 jeux. Tél. à Franck après 18H au 60 01 92 09.

VENTE

Département 09

Vends jeux GG, Tazmania : 150F, Super Space Invaders : 200F, sur MS, Asterix : 200F à débattre. S'adresser à Yan après 18H au 61 66 39 26.

Département 12

Vends GG + adapt. secteur + loupe + malette + Columns + Halley Wars + Shinobi + Out Run + Wonderboy, le tout : 1700F au lieu de : 2500F ou échange contre MEGA-CD + 1 jeu. Contacter le 65 61 24 02.

Département 21

Vends GG + adapt. 220 W + loupe + 5 jeux : Sonic, Shinobi, Olympic Gold, Mickey Mouse, Columns : 1450F. Téléphoner à Walter au 80 51 32 36.

Département 26

Vends jeux sur GG, Fantasy Zone, Prince of Persia, adaptateur GG/MS, loupe, prix : 550F, peut être vendu séparément. Contacter Ludwig au 75 23 20 16.

Département 69

Vends GAME GEAR + 2 jeux (Super Kick off et Olympic Gold) prix : 700F. Téléphoner au 78 49 64 83.

Département 75

Vds GG + Mickey + Dragon Crystal + Wonderboy + Columns + sacoche + adapt. secteur. Tél. entre 18H et 19H au 43 07 15 82.

Vends GG + 3 jeux (Shinobi II, Monaco GP II, Columns) prix : 1000F. Téléphoner à Alain au 43 87 74 94.

Vends GG + 9 jeux (G. Loc, Shinobi, Aliens...) + sacoche + adaptateur : 2000F. Contacter Jean-Philippe au 43 07 87 34.

Vds GG + Master Gear + adapt. secteur + 5 jx (Kick off 2, Shinobi, Wonderboy 2...) boîtes d'origine neuve : 2310F, vendu : 1200F. Tél. à Jérôme ap. 18H au 45 35 56 41.

Département 77

Vds GG + 2 jx + adaptateur secteur : 1050F. Tél. à Renaud ap. 18H au 64 64 02 52.

Département 78

Vends GG + 6 jeux : 2000F (Mickey, Sonic 1 et 2) ou échange contre GB. URGENT ! Tél. à M2 après 17H30 au 34 74 59 15.

Vends GG + 5 jx (Sonic, KO, Out-Run, Spiderman, Batman Return) + loupe + adaptateur, le tout : 1000F. Tél. au 34 84 42 98.

Vends GG + 7 jeux (Sonic 1 et 2, Batman Returns, Donald...), prix : 1600F. Téléphoner à Marie-Christine au 34 78 74 13.

Département 81

Vds jx GG Sonic : 150F, Columns : 100F, Wonderboy 3 : 150F, Factory-Panic : 120F et achat de jeux MS. Demander Cédric au 63 55 91 24, Les Horts, 81340 TREBAS.

Département 93

Vends sur GG, Batman Returns, Donald Duck, Marble Madness, Fantasy Zone, prix à discuter. Contacter Sébastien après 17H30 au 48 43 63 37.

Département 95

Stop affaire : vends GG + Shinobi + Devilish + Mickey + adap. secteur : 875F. Tél. à BOUDOU Sébastien au 39 59 76 31.

Vds sur GG, Ninja Gaiden, Donald Duck, wonderboy III, prix à débattre. Contacter Guillaume après 17H au 30 34 23 22 ou 3 Allée des Roitelets, 95260 MOURS.

MASTER SYSTEM

ACHAT

Département 07

Achète jx sur MS, Moonwalker, Wonderboy III, Summer Games, au prix : 100F l'un. Tél. à Sidney ap. 18H au 75 54 65 49.

Département 45

Achète sur MS II Terminator : 150F. Téléphoner au 38 44 44 77 après 18H ou écrire à Nicolas, 7 Rue du Buisson, 45130 LE BARDON (seulement dans le 45).

Département 63

Achète jx MS, The Simpson's, Tazmania, Mickaël Jackson, Prince of Persia, Wonderboy, The Dragon's Trap. Tél. à Hervé ap. 16H30 au 73 87 85 87.

CONTACT

Département 31

Ech. Paperboy (MS) contre The Simpson's Bart vs, The Space Mutant ou Ghostbusters (toutes les propositions sont acceptées). Contacter Benjamin de 16H30 à 18H le mardi, mercredi et jeudi au 61 70 67 26.

Département 35

Echange jeux Thunder Blade contre Bubble Bobble. Demander Frédéric à partir de 17H30 au 99 31 62 30.

Département 38

Echange sur MS jeu Thunder Blade contre Donald Duck, Alex Kidd 4, Double Dragon, Sonic 2 ou tout autre jeu ! Contacter Fabien à partir de 17H au 76 72 46 42. Répondez vite !

Département 59

Echange jx MS, Mickey Mouse et Indiana Jones contre Tom & Jerry, Donald Duck ou Asterix, Miracle Warriors. Contacter après 19H au 20 79 46 11.

Département 63

Cherche correspondants pour parler de SEGA. Envoyez une photo et un CV à Pierre GIRONDE, 63260 SARDON. Pour toute réponse, joignez une lettre timbrée à vos nom et adresse.

Département 86

Echange Sonic 1 ou Super Tennis contre Asterix ou Wonderboy 1 ou California Games. Contacter Thomas après 18H au 49 45 82 77. URGENT !

Département 91

Echange jeux MS, Sonic, Sonic 2, Asterix, Chuck Rock, Golden Axe, Altered Beast, G. and Ghost... contre Tazmania, Tom et Jerry, Mickey 2, World Soccer, Olympic Gold. Tél. à Serge au 64 54 02 23.

Département 93

Echange sur MS, The Newzealand Story, Rastan, Speedball avec boîte et notice contre jeux équivalents dont Speedball 2... avec boîte et notice. Contacter Arnaud au 48 41 48 42. "C'est très urgent !!!".

VENTE

Département 04

Vends MASTER SYSTEM 2 + 4 jeux (Tazmania, Spiderman, Thunder Blade, Alex Kidd) peu servi TBE, prix : 1000F. Tél. aux heures de repas au 92 64 21 91.

Département 05

Vds MS + Safari Hunt avec le pistolet + Donald Duck : 500F et des jx : 200F, Sonic, Bomber Raid, Kenseiden... Ecrire à ORMIERES Franck, 23 Bis Chemin de Bonne, 05000 GAP entre 18H et 20H au 92 53 53 63.

Département 06

Vends MASTER SYSTEM + 1 manette + pistolet + 6 jeux (Sonic 1 et 2, Spiderman, Tazmania, Donald Duck, Kick off) prix : 1500F état neuf. Téléphoner à Charles avant 21H au 93 08 12 95.

Département 13

Vends MS, bon état + nombreux jeux TBE + joystick + light phaser... Téléphoner à Fred après 17H au 42 50 65 69.

Vds sur MS 20 jeux + lunettes 3D + 4 jeux 3D, prix du jeu : 80F, lunettes : 100F. Vds l'ensemble, prix à débattre. Contacter Guy après 19H30 au 42 45 03 96.

Vends MS II + 1 manette et 1 Control Stick + jeux Shinobi, Sonic, After Burner, World GP, le tout cédé : 1000F. Appeler après 19H au 90 59 09 95.

Département 15

Vds MS II + 10 jx : Sonic, Super Monaco GP, Alex Kidd, Thunder Blade... prix : 1500F à débattre. Tél. ap. 19H au 71 62 42 72.

Département 17

Vends jeux MS dont Golden Axe, Warrior, Super Tennis, World Soccer, Wonderboy 3, Assault City, Gangster Town, Shinobi... Téléphoner au 46 67 30 11 ou écrire au 14 Rue Villeneuve, 17138 PUILBOREAU.

Département 24

Vds sur MS, Shinobi : 150F et The Ninja : 80F ou échange contre autres jeux MS ou GG. Cherche aussi adapt. MS sur GG et MD sur MS. Demander Valérie au 53 54 53 91.

Département 26

Vds jx MS, Asterix : 200F, Ghouls'n and Ghost : 160F, Spiderman : 160F, Sonic : 190F, Shinobi : 100F, Champions of Europe : 250F. Appeler François aux heures de repas au 75 60 72 82. Merci d'avance !

Département 28

Vds 3 jx Aerial Assault, Sonic 2, Power Stike, World Cup Italia 90, Double Dragon, prix : entre 80F et 120F + vds light phaser : 120F + MS : 150F. Tél. au 37 32 44 63.

Département 29

Vds MS II + jx : Sonic, Spiderman, Shinobi, Back to the Futur, Master of The Darkness, le tout : 1000F. Tél. au 98 97 16 04.

Département 30

Vds MS + 3 jx Moonwalker, Ghostbusters, Fantasy Zone, The Maze + 1 man. + 1 joystick + 1 Control Stick, le tout : 400F. Tél. à Renaud après 18H au 66 85 25 31. URGENT !

Département 31

Vds MS + pistolet + lunette 3D + 5 jx Missile Defense, Zaxxon, Safari Hunt, Hang on... le tout : 600F, nbrx jx à partir de 50F. Contacter Christophe au 61 51 45 09.

Vds jx MS, Shadow Dancer, The Secret of Shinobi et Wonderboy 3, prix : 200F l'un. Tél. à Antony après 19H au 61 22 63 18.

URGENT ! Offre à saisir ! Vds MS II avec 12 jx (dont Asterix, Terminator, Olympic Gold...) estimé : 4500F, vendu : 3000F, frais de port compris. Tél. à Fred au 61 71 64 25.

Vds MS + 12 jx (Prince of Persia, World Soccer, Double Dragon, Wonderboy...) + adapt. MS/GG : 1800F. Tél. à Cédric au 61 49 72 08.

Département 33

Vds jx MS pistolet + Rescue Mission, Transbot, The Ninja, Golden Axe, Zillion 2 + MS I :

C'EST COOL !

Je m'abonne... et j'économise de 20 à 45F.

OUI !

Vous pouvez vous abonner dès maintenant à MEGA FORCE. En vous abonnant pour 6 mois (6 numéros) vous ne payez que 160F au lieu de 180F. Si vous désirez vous abonner 1 an (11 numéros) vous ne payez que 285F au lieu de 330F. Vous serez sûrs de recevoir MEGA FORCE chez vous, et en plus, vous économisez 20 ou 45F. Le rêve !

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE • 100, avenue du Général Leclerc • 93692 Pantin Cedex.

☐ **Je m'abonne six mois (six numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 160F.**
160F pour la France métropolitaine • 220F pour l'Europe et les DOM TOM • 300F pour l'Etranger (par avion).

☐ **Je m'abonne 1 an (onze numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 285F.**
285F pour la France métropolitaine • 400F pour l'Europe et les DOM TOM • 550F pour l'Etranger (par avion).

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CP : ..... VILLE : .....

PAYS : .....

TÉL. : ..... AGE : .....

J'ai une ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR

Petites Annonces

800F. Tél. au 56 97 01 41, 48 Rue Pierre de Coubertin, 93700 MERIGNAC. URGENT !

Département 34

Vends MS 2 neuf + Sonic 1 et 2, Prince of Persia, R-Type, Super Space Invaders et Alex Kidd, valeur : 2100F, sacrifié à : 1700F à débattre. Demander Berenger après 18H au 67 92 65 84. Merci.

Département 35

Vends MS + 1 manette + Alex Kidd : 400F 8 jeux dont Double Dragon : 190F, Tom & Jerry : 240F, Olympic Gold : 230F, Slap Shot : 240F, Jo Montana Foot : 180F... Téléphoner après 19H au 99 38 15 12.

Département 38

Vds jeux MS, After Burner, World Soccer, Aztec, Kung Fu Kid : 200F et Bomber Raid, Alex Kidd in Shinobi World, Moonwalker, Ghouls'n Ghosts : 250F. Ecrire à Jérôme HENRY, N° 8 Res. Les Erables, 38780 ESTRABLIN. URGENT !

Département 41

Vds MS + 2 manettes + 4 jx (Italia90, Enduro Raccer, Alex Kidd, World GP) garantie jusqu'au 03/06/93, valeur : 1150F, cédé : 700F. URGENT ! Tél. au 54 46 12 13.

Vds MS 2 + 2 manettes + Sonic encore garantie nouvelle console : 600F à débattre. Vends Sonic 2, Donald Duck, Summer Games, Double Dragon, Simpson's, prix bas à débattre. Tél. la semaine après 18H au 54 87 32 88.

Département 42

Vds MS 2 avec 6 jx : Teddy Boy, Wonder Boy, Sonic 2, Summer Games, Alex Kidd in Miracle World, Choplifter, bon état, 2 manettes : 1200F. Tél. à Sylvain au 77 73 56 64.

Département 44

Vds MS 2 + 2 manettes (1 Stick + 1 pad) + 1 jeu Alex Kidd incorporé : 350F et 4 jeux (World Soccer : 150F, Sonic : 200F, After Burner : 200F, Asterix : 250F), l'ensemble : 1000F. Tél. à Emmanuel au 40 62 54 76.

Vends MS 2 + 2 manettes + 2 joystick + 8 jeux : Sonic 2, Wonderboy III, Battle of Run, Shinobi, Ace of Ace, Alex Kidd 1, RCGP, Super Tennis, le tout : 1500F. Téléphoner à Pierre au 40 97 82 25.

URGENT ! Vds MS II + Rapid Fire + 7 jeux (Asterix, Donald, Out Run, R-Type, Battle, Vigilante, Spellcaster, le tout ou séparé en TBE. Vends ou échange sur MD S. Thunder Blade. Tél. au 40 59 26 99.

Vds jx MS, Moonwalker, Ind. Jones III, Mickey Mouse, After Burner : 1100F les 4 ou 250F pce. Tél. à Davy ap. 17H30 au 40 15 20 23.

Département 49

Vds 4 jx sur MS, S. Kick off : 200F, Tennis Ace : 175F, Black Belt : 150F, Double Dragon : 150F. Tél. à Rodolphe au 41 44 10 44.

Département 51

URGENT ! Vends sur MASTER SYSTEM Super Monaco GP : 170F, sur GG Terminator : 190F. Téléphoner au 26 64 64 94 tous les jours, adresse : 4 rue Jules Lobet, 51000 CHALONS/MARNE.

Vends MS + 10 jx + 2 man., prix : 1500F. Tél. à Mallory après 18H au 26 57 59 01.

Département 57

Vds jx MS : Shinobi, Sonic, Line of Fire, Super Monaco GP : 800F ou avec la manette Control Stick pour : 880F. Tél. à Benoît le L-M-J-V de 16H30 à 18H au 82 59 20 64.

Vends MS + 2 manettes (dont 1 Control Stick) + 6 jeux (Olympic Gold, World Grand Prix, Super Tennis, World Cup Italia 90, F16 Fighter et Alex Kidd, le tout : 1000F. Téléphoner au 82 53 06 20.

Département 60

Vends MS + 2 manettes + pistolet laser + 3 jeux inclus + Golden Axe, prix : 320F. Contacter Sébastien après 17H sauf le week-end au 44 07 09 27.

Département 61

Vds MS Black Belt, Transbot, Ryber Shinobi, Quarter, Psycho Fox entre : 75F et 200F ou éch. contre Rampage ou Pro Wrestling. Tél. à Antony ap. 17H au 33 25 07 59.

Département 62

Vds MS TBE (+ 3 jeux : California Games, Rastan, Alex Kidd) : 700F + 2 manettes. Téléphoner après 18H30 au 21 66 73 58.

Vds MS II, TBE, Shinobi, vente séparée possible. Vds coll. 4 pins AB WEA, prix à débattre. Rech. jx MD : - 200F. Tél. à Stéphane au 21 53 82 53 si poss. rég. NORD, urgent !

Vds sur MS II, Golden Axe, T. Ninja, Fantasy Zone, Secret Commando, Populous ou éch. contre Donald Duck, Captain Silver, Golden Axe, Warrior. Tél. le mercredi après-midi au 21 77 01 65.

Département 64

Vds MS 1 + 2 man. + Sonic + Blackbelt + Shinobi + Alex Kidd in Miracle World, prix : 400F.Tél. à Bertrand ap. 19H au 59 83 10 67.

Département 67

Vds MS + 20 jx de : 70 à 200F le jeu (Monopoly, Sonic II...) et vds CD... Contacter Dominique au 88 94 98 43.

Département 69

Vds MS + 2 man. + 1 pistolet + 1 joystick + 21 jx (Donald, Terminator, Sonic II...) : 970F. Tél. à Cédric à partir de 19H au 78 20 82 21.

Département 73

Vds MS + 2 man. + pistolet + 2 jx intégrés : 400F. Vds jx MS : Ghostbusters, Tennis Ace, World Cup Italia 90, prix : 100F à 150F l'un. Tél. au 79 25 65 07.

Département 74

Vds MS + 2 man. + 8 jx, valeur : 3600F, vendu : 1500F. Tél. au 50 49 33 80.

Département 76

Vends MS 1 + 3 jeux Hang, Super Tennis, Transbot avec 1 manette, prix : 500F. Tél. à Cédric après 19H30 au 35 45 50 64.

Vds MS II + 1 man. + 6 jx (Alex Kidd + Gauntlet + Double Dragon + Joe Montana + Heroes of the Lance + Ghouls'n and Ghost) valeur : 1500F, vendu : 1000F. Tél. de 19H à 20H au 35 65 15 84.

Département 77

Vds sur MS jx Super Tennis : 50F, Psycho Fox : 200F. Tél. à Vincent au 64 27 19 36.

Vends MS 4 jeux Shinobi, Super MGP II, Vigilante, Alex Kidd in Miracle World, prix : entre 1500F et 1000F. Appeler de 16H30 à 20H au 60 68 62 26.

Département 78

Vds Populous 200F. Sylvain : 30 61 57 40.

Département 80

Vends jeux sur MS, Asterix, Cyber Shinobi, Golden Axe, World Cup Italia et Heavy weight Champ : 200F pièce. Joindre Grégory après 18H au 22 86 71 01.

Vds jx MS, Super Tennis, Global Defense, Donald Duck, After Burner, prix : 150F un, les 4 : 500F. Téléphoner au 22 28 03 88.

Vds MS II avec 2 man. + Sonic + Sonic 2 + Transbot + Teddy Boy + Alex Kid + Pacmania + Arcade Smash hits, prix : 1000F. Contacter Elodie après 16H30 au 22 46 92 77. Merci d'avance, urgent !

Département 85

Vends jeux MS 4 jeux, prix : 200F l'un, 8 jeux : 250F l'un et un jeu : 300F et un joystick ainsi qu'un pistolet... Appeler Rodrigue après 18H au 51 62 32 75.

Département 89

Vds sur MS II, Altered Beast 200F et Ghouls'n Ghosts 200F. Tél. à Julien au 86 92 90 59.

Département 91

Vends MS 2 + 1 manette et jeu incorporé : 225F et jeux : 200F (Alex Kidd 4, Sonic, Mickey, Battle, Out-Run, Aerial Assault) jeux : 100F (Wonderboy, World Soccer). Tél. au 69 24 04 21.

Département 92

Vends jeux MS Mickey, Donald , Sonic : 205F, un Wonder b. 2, Time, Solider, Quartet : 160F un. Appeler Gilles DE BUYSER après 17H30 au 46 42 80 78. SVP.

Département 93

Vds MS + 4 jx Dynamite Dux, Chase HQ, After Burner, Spy Vs Spy avec Control Stick, Rapid Fire, le tout : 1100F. Tél. à Nicolas à partir de 18H au 43 83 49 41.

Vds MS 1 (3 jeux inclus) avec 3 manettes et le light phaser + 3 jeux (Rambo 3, World Soccer, The Ninja) prix : 900F. Demander Cyrille au 48 22 68 13.

Département 95

Vds MS + pistolet + jx (16) en tout + man., le tout : 800F. Tél. ap. 16H au 30 37 84 68.

MEGADRIVE

ACHAT

Département 11

Ach. sur MD, Road Rash : 150F maxi. Tél. à Cédric ap. 20H au 68 45 15 54. URGENT !

Département 54

Ach. ou éch. d'urgence Megalomania ou autres jx de rôles au plus offrant. Demander Ianis ap. 17H au 83 25 16 70. URGENT !

Département 57

Achète James Pond II, Batman Returns, Toky, Risky woods, Galahad. Téléphoner après 18H au 87 82 58 45.

Département 68

Rech. MD env. : 400F ou GG aussi : 400F avec 1 jeu ou l'adaptateur. Faire proposition à Sébastien ap. 19H au 89 72 86 35.

Département 70

Cherche MD + Quackshot, prix : 700F maxi. assez bon état. Contacter Philippe entre 18H et 19H au 84 32 74 07.

Département 72

Ach. Chuck Rock, Ecco, T. F. 4, Alien 3 sur MEGA fra. Vends sur MS 2 jeux : Blackbelt (65F) et Aerial Assault (110F). Contacter Frédéric vers 13H et 20H au 43 42 17 50.

Département 91

Ach. MD fra. avec 1 ou 2 manette(s), 1 jeu vers : 500F. Tél. à Julien au 64 98 49 95.

CONTACT

Département 04

Ech. jx MD : Moonwalker, Mystic Defender, World Cup Italia 90, Winter Challenge. Tél. à Jean de 16H30 à 18H30 au 92 35 36 26.

Vds ou éch. Quackshot, Kid Chameleon, Sonic, Road Rash II contre Galahad, Two Crudes Dudes, NHLPA Hockey 93. Contacter Eric après 17H au 92 31 43 69.

Département 13

Ech. Home Alone (Maman, j'ai raté l'avion) contre Moonwalker ou Desert Strike. Tél. à Michel de 17H à 20H30 au 91 63 60 60.

Département 21

Ech. jx MD Street Smart contre T2, Aquatic Games contre Ea ou NHLPA, Batman contre news, Wrestlew. contre Quack Shot, Golden Axe contre bons jeux. Contacter Christophe au 80 31 09 21.

Département 31

Ech. sur MD, Quackshot, Hellfire, Moonwalker contre jx de tennis ou SMGP2 ou Streets of Rage ou Thunder Force 3 ou vds : 250F pce. Contacter Jean-Michel au 61 72 34 62.

Département 34

Cherche sur MD, Arcus Odyssey, Super Hyklide, Buck Rogers, Phantasy Star III. Tél. aux heures de repas au 67 90 51 99.

Département 43

Ech. jx MD, Alien 3, Thunder Force 3, Fantasia, Last Battle, Sonic contre Batman ou Terminator. Tél. à Harold au 71 59 08 47.

Département 44

Ech. ou vds sur MD, jx en TBE, W. Cup 90, O. Gold, Joe Montana 92, GP II, E. Club Soccer, Streets of Rage II, Ecco... ou éch. contre nouveautés. Tél. : Jérémy au 40 86 82 33.

Département 59

Ech. Mickey et Donald contre Tazmania, Chuck Rock ou Chakan. Tél. au 27 96 35 94.

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

SCORE GAMES
LA VIDEO PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

GAME-GEAR

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR * avec Columns	499 F		
CONSOLE GAME-GEAR (neuve) + 4 Jeux	795 F		
LOUPE	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

AX BATTLER	109 F	ALIEN 3	175 F
CHESSMASTER	109 F	SHINOBI 2	175 F
HALLEY WARS	109 F	STREET OF RAGE	175 F
JOE MONTANA FOOTBALL	109 F	MICKEY MOUSE	189 F
SUPER MONACO GP	139 F	PRINCE OF PERSIA	189 F
WONDERBOY	139 F	SONIC 2	189 F
SHINOBI	150 F	SPIDERMAN	189 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

MASTER-SYSTEM

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

KUNG FU KID	79 F	TENNIS ACE	99 F
NINJA	79 F	AFTER BURNER	139 F
SUPER TENNIS	79 F	BUBBLE BOBBLE	139 F
WORLD GRAND PRIX	79 F	CHOPLIFTER	139 F
ALIEN STORM	79 F	CYBER SHINOBI	139 F
BLACK BELT	99 F	DOUBLE DRAGON	139 F
E. SWAT	99 F	GHOULS'N GHOSTS	139 F
FANTASY ZONE	99 F	GOLVELLIUS	139 F
G. LOC	99 F	KENSEIDEN	139 F
GREAT FOOTBALL	99 F	LORD OF THE SWORD	139 F
IMPOSSIBLE MISSION	99 F	RC GRAND PRIX	139 F
MY HERO	99 F	SHINOBI	139 F
OUT RUN	99 F	VIGILANTE	139 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

MEGADRIVE

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE (Occasion) (Française) (Garantie 3 mois)	499 F		
CONSOLE MEGADRIVE (neuve) (Française)	695 F		
MANETTE PRO 2	125 F	PRO PAD (transparente)	159 F
GAME-GENIE	349 F	MENACER *	349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

DJ BOY	89 F	KINGS BOUNTY	276 F
FLICKY	89 F	PHANTASY STAR 2	276 F
WRESTLE WAR	89 F	TERMINATOR	276 F
ALTERED BEAST	99 F	ARIEL LA SIRENE	299 F
SONIC	99 F	BATMAN RETURN	299 F
CYBERBALL	159 F	BIO HAZARD BATTLE	299 F
HERZOG SWEI	159 F	BUCK ROGERS	299 F
GAIARES	179 F	CARMEN SAN DIEGO	299 F
MYSTICAL FIGHTER	179 F	CENTURION	299 F
E-SWAT	199 F	CHUCK ROCK	299 F
FATAL LABYRINTHE	199 F	DESERT STRIKE	299 F
FINAL ZONE	199 F	DRAGON'S FURY	299 F
FORGOTTEN WORLD	199 F	ECCO LE DAUPHIN	299 F
GALAXY FORCE II	199 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	299 F
MYSTIC DEFENDER	199 F	FERRARI GP	299 F
SHINOBI	199 F	INDIANA JONES 3	299 F
STREET OF RAGE	199 F	JOHN MADDEN 93	299 F
COLUMNS	212 F	LHX ATTACK	299 F
BACK TO THE FUTURE	249 F	MICKEY ET DONALD	299 F
DARK CASTLE	249 F	POPULOUS	299 F
DECAP ATTACK	249 F	SHINING & DARKNESS	299 F
FAERY TALE	249 F	SIDE POCKET	299 F
JAMES POND	249 F	SONIC 2	299 F
JOE MONTANA	249 F	STREET OF RAGE 2	299 F
JOHN MADDEN	249 F	SUPER MONACO GP 2	299 F
BATMAN	276 F	TERMINATOR 2	299 F
BLOCK OUT	276 F	THUNDERFORCE 4	299 F
GREEN DOG	276 F	TWO CRUDE DUDES	299 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu 1690 F

* CONSOLE D'OCCASION

Offre dans la limite des stocks disponibles. Toutes les marques citées sont des marques déposées.

RC : Paris B 385 215 603

+ 8000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 5500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant

Aurore

le (1) 43.290.290+

CB

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM..... PRENOM.....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :

MANDAT LETTRE ❑

CHEQUE ❑

CARTE BLEUE ❑ N°

Date expiration : . . / . .

Signature.....

MEGA 05/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez

300 Frs

de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H

LIVRAISON COLISSIMO

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que **Tous** vos jeux sur :

- GAME-GEAR
- MEGADRIVE
- MEGA CD

et échangeons vos consoles et jeux sur :

- MASTER-SYSTEM

(voir modalités au magasin)

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

Petites Annonces

Ech. Tazmania, Altered Beast vers. jap. contre Olympic Gold, Indiana Jones ou Streets of Rage 1 ou 2. Téléphoner à Thomas ap. 18H au 20 25 22 99.

Département 62

Echange sur MD, Ecco, Shadow Dancer, Quackshot, Moonwalker, Spiderman, Alisia Dragon, Zero Wing, Gynoug... Faire proposition au 21 59 05 79.

Echange ou vends sur MD Moonwalker ou Thunder Force II contre Marble Madness ou les 2 contre Terminator ou Ecco The Dolphin ou Super Monaco II. Demander Vincent au 21 36 20 30.

Département 71

Ech. Streets of Rage 2, World of Illusion, Lhx, Terminator 2 contre Alisia Dragon, Gynoug, Shadow Dancer ou autres jeux. Contacter Bernard ap. 18H au 85 88 38 61.

Echange jx sur MD, Stell Empire, Magical Boy, Beast Warriors... Ecrire à MARTEAUD Jean-Claude, 1 Rue Louis Breguet, 71100 CHALON SUR SAONE, tél. : 85 46 67 78.

Département 72

Echange sur MEGADRIVE, Mickey et Donald contre Indiana Jones ou Ecco le Dauphin ou Terminator ou autres. Demander Goulven au 43 89 56 08.

Département 77

Echange sur MD, Street of Rage 2 contre WWF, Wrestlemania et sur GG Spiderman ou Olympic Gold contre Chuck Rock et Castle of Illusion ou Donald Duck contre Tazmania. Téléphoner au 64 36 17 98.

Echange sur MEGADRIVE, Alex Kidd in The Enchanted Castle ou Altered Beast contre Kid Chameleon. Téléphoner à Sébastien ou Julien après 17H30 sauf mardi et WE au 60 06 39 44.

Département 80

Echange sur MEGADRIVE, Rastan Saga II Fabien , 15 Cité Notre Dame, 80350 MERS LES BAINS ou téléphoner le samedi de 14H à 15H30 au 35 50 03 17.

Echange nbrx jx sur MD comme Galahad, Italia 90, Road Rash, Strider, Mickey, Quack Shot, Eswat, Boxing, Moonwalker, Sonic 1 et 2, Shinobi... Tél. au 22 77 03 66.

Département 84

Echange sur MD, Shadow Dancer, Wonder Boy 3, GP 1, Ferrari, Challenge, Toe Jam & Earl contre LHX, F22, Centurion, Streets of Rage 2, Galahad, Batman 2, Wonder Boy 5, Talespin Ariel WWF. Tél. au 90 69 63 41.

Département 91

Ech. le menacer + jeu Jordan vs Bird contre Senna GP, Test Drive 2, Streets of Rage 2, Thunder Force 3, Turbo Out Run, le tout sur MD. Tél. à Julien ap. 18H au 60 78 76 38.

Département 92

Echange sur MD, Mystic Defender, Dj Boy, Altered Beast, Spiderman, Thunder Force 2... contre autres ou vds : 200F, vends jeux SNES... Appeler le 47 21 05 49.

Département 95

Donne astuces sur MD, MS, GG, petites annonces (toute France). Ecrivez au CRAFTY CLUB, 37 Rue du Closeau, 77760 ACHERES. Pour toute réponse, envoyer enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

BELGIQUE

Ech. jx MD, SFAM, GB, Neo-Geo et vends aussi. Vends Action Replay GB. Achète consoles NEC. Contacter Laurent D'HOOP ROZENWEG 10/1731 ZELLIK/BELGIQUE.

VENTE

Département 02

Vends jeux MD, Streets of Rage, Sonic 1 : 150F l'un et sur GG, Ayrton Senna's, Super Monaco GP II : 100F, tous TBE (boîtes et notices fournies). Téléphoner à Vincent après 17H au 39 53 50 80.

Département 10

Vends ou échange Streets of Rage 1 ou 2 : 200F ou échange contre Shinobi 1 ou 2 ou Olympic Gold. URGENT !!! Contacter Lionel au 25 75 55 84.

Département 13

Vds ou éch. Golden Axe 2, Thunder Force 3 : 210F l'un avec 1 Mega Force. Achète Street of Rage 2 (urgent). Demander Christophe ap. 18H au 42 56 49 15.

Vds MD avec Sonic et James Pond avec 2 man. donc un mega pap, prix : 1100F, neuf sous-garantie. Tél. au 42 23 49 87, merci.

Vends jeux MD, Mystic Defender, Strider, Shinobi, Budokan, tous en bon état, prix : 250F l'un. Contacter Cyril au 42 62 92 10.

Vds MD TBE + 2 man. + 6 jx (Desert Strike, Streets of Rage, EA Hockey...) + 1 adapt. cartouches jap., prix : 1500F à débattre. Demander Steeve ap. 17H au 91 78 29 64.

Département 14

Vends sur MD, Galaxia Force II : 250F

Vends sur MD, Streets of Rage II, World of Illusion, Buck Rogers, Klax, Tazmania, Alisia Dragoon, Sonic, LHX, Corporation, PS III, Shining in the Dark., prix : 250F. Téléphoner au 31 73 21 41.

Département 24

Vends MD fra. + 1 pad + Arcade Power Stick + 5 jeux (Sonic 1 et 2, World of Illusion, Wonderboy 5, Out Run) prix : 2000F encore garantie 2 mois et vends Mega Force : 20F ou 90F les 5. Téléphoner à Guillaume au 53 59 38 53.

Vends sur MEGADRIVE, Thunder Force III, Altered Beast, Wrestle War entre : 150F et 250F ou échange contre Thunder Force IV ou Streets of Rage II. Téléphoner à Yohann au 53 04 30 73.

Département 27

Vends 3 jeux MD, Kid Chameleon, Quackshot, Sonic, prix : 700F le tout ou 200F le jeu sauf Quackshot : 250F. Appeler Olivier après 18H sauf mercredi à partir de 14H au 32 34 43 13. Merci encore.

Département 28

Vends sur MD, Sonic + James Pond 2. Tél. entre 16H30 et 19H55 au 37 46 70 61.

Département 29

Vends, échange jeux MD fra. : Sonic : 200F, Moonwalker : 230F, Evanger Holyfield's, R. D. Boxing : 300F contre Mickey et Donald ou Mac Donald's, Global Gladiators. Téléphoner aux heures de repas au 98 41 70 10.

Département 30

Vends Quackshot, Budokan, Golden Axe, Cynoug (cartouche japonaise) respectivement : 250F, 200F, 150F, 200F. Téléphoner au 66 54 92 36.

Département 33

Vends 2 jeux MD Dynamite Duke et Super Hang on, état neuf, prix : 200F l'un. Téléphoner le soir au 56 64 18 10.

Vends Road Rash, Shadow Dancer, Sonic, S. R. Basketball, Herzog-Zwei, Altered Beast, le tout : 900F ou entre : 200F et 100F le jeu. Demander Cyril après 18H au 56 24 32 71, merci d'avance.

Département 34

Vends jeux MEGADRIVE, Spiderman, Toki, Kid Chameleon, prix : 250F l'un, 450F les 2 et 650F les 3. Cherche Galahad, Phantasy Star 2 ou Road Rash 2. Téléphoner après 18H30 au 67 71 89 87. Salut les ségamaniaques.

Département 35

Vends jx sur MD, Dragon's Fury, Ecco, Speedball 2, Abrams, Battle Tank, Desert Strike, Fantasia, Buck Rogers, Ring of Power, Shining Darkness, Super Hydlide. Téléphoner le soir à Pierre au 99 62 74 12.

Vds ou éch. sur jeux MS II, Saga : 200F et Sonic sur MD : 220F ou échange contre d'autres jeux MD. Merci. Téléphoner à Yoann de 13H à 18H30 au 99 68 50 10.

Vends sur MD, Sonic 2, The Immortal, Desert Strike, Spiderman, Ecco The Dolphin, Chuck Rock, prix : 200F pièce. Ecrire à ROINCAU Gérard, 5 Allée de Moncontour, 37000 TOURS.

Département 41

Vds jx MD (James Buster, Douglas, Streets of Rage, Quackshot) ou échange contre (WS, European Club Soccer), prix : 250F maxi. Tél. à B. GUILPIN ap. 18H au 54 82 50 94.

Département 44

Vends sur MD en TBE, Phantasy Star 3 : 400F, World Illusion : 280F, Galahad : 280F, Sonic : 100F et 150F, état neuf. Téléphoner au 50 12 09 56.

Vends console MD + 2 manettes + 2 jeux Talespin + Greendog sous garantie, prix : 1100F. Téléphoner au 40 59 02 02.

Département 45

Vends sur MD, Thunder Force III, prix : 250F. Téléphoner au 38 57 02 95.

Vends sur MD, Streets of Rage : 300F, Batman : 300F, World Cup Italia : 150F ou échange contre European, Ecco, John Madden 93, Marble Madness, Terminator 2. Demander Romain au 38 44 49 69.

Département 51

Vends Sonic, Populous, Jordan Vs Bird, prix : 150F, World Cup 90, Where in time is Carmen San Diego : 120F, Double Dragon II + adapt. jap. : 200F. Vends ou échange jeux SNIN, Turtles, Actraiser en VF. Téléphoner au 26 65 30 71.

Vds jx MD, Sonic 2, Galahad : 250F, Team USA Basketball et World of Illusion : 275F l'un. Tél. à Grégory ap. 19H au 26 66 13 25.

Vends Tazmania et Quackshot : 250F pièce ou échange contre Desert Strike et Predator 2 ou achète les 2 jeux : 250F pièce maxi. Faire proposition aux heures de repas au 26 64 17 63.

Département 54

Vends : 300F ou échange jeux Last Battle sur MD contre jeux Streets of Rage 2. Tél. à Kévin de 17H à 20H au 82 39 36 41.

Département 57

Vds MD + 8 jeux (Sonic 2, Street of Rage, Ecco, Rolo, European Club Soccer...) + 2 manettes + adapt. jap. le tout : 2100F à débattre. Tél. au 87 38 04 59.

Vends ou échange sur MD, Sonic, Batman, Risky Woods, Predator 2, prix : 300F pièce. Appeler Christian au 87 24 39 18.

Vends sur MEGADRIVE, Streets of Rage 2, Wonderboy 5, Tazmania, European Club Soccer, Greendog, prix : 280F le jeu. Téléphoner au 87 84 18 98.

Vends sur MD fra. en TBE, Batman : 250F, Sonic : 100F, Gynoug : 150F. Demander Stéphane après 18H au 87 86 29 16.

Département 59

Vds sur MD John Madden, Football : 120F, Terminator : 220F, Thunder Force 3 : 220F TBE port gratuit. Tél. le soir au 27 43 14 28.

Vds jx MD, Populous, Mercs, Eswat, Fantasia, Quackshot, Super Monaco GP 2, Streets of Rage, Toe Jam & Earl, Wonderboy V, Moonwalker, Desert Strike, Sonic, TF3. Tél. à Franck ap. 18H au 21 54 47 93.

Département 69

Vends sur MD, Last Battle, Street of Rage, El Viento, Moonwalker, Mercs, Sonic I et II, Ecco The Dolphin, Th Force IV et bien d'autres ! A moins de 200F !!! Demander Xavier au 78 28 66 61.

Vds jx MD, Super Hang-on, Kid Chameleon : 200F l'unité, Sonic : 175F ou éch. contre S. of Rage 2, Team USA Basket... Ech. aussi Tazmania ou vds : 200F. Tél. au 78 97 00 01.

Département 70

Vds pour MD, Streets of Rage 1 et James Pond 2, TBE avec notice et boîte, prix : 180F pièce + port, jeux au format français. Contacter Mr CHASSARD aux heures de repas au 84 92 71 39.

Département 72

Vds Menacer et sa cartouche de 6 jx, parfait

MEGAFORCE
Petites Annonces
103 boulevard Mac Donald
75 019 PARIS

état, prix neuf : 590F, vendu : 450F, frais de port inclus. Contacter Christian ROUX au 43 45 94 63 si absent répondeur.

Département 73

Vends ou échange sur MEGADRIVE, Quackshot et Out Run : 250F pièce. Contacter Nicolas au 79 07 36 51.

Département 74

Vends nombreux jeux MD entre 200F et 350F (Dragon's Fury, Gaiares Greendog, Eswat, Street of Rage, Shining in the Darkness, Gain Ground...) le tout en TBE. Téléphoner à David au 50 03 82 89.

Vds jx MEGADRIVE, Altered Beast : 150F, Chuck Rock : 200F, Olympic Gold : 200F, Populous : 200F, Kid Chameleon : 200F. Tél. à Julien après 18H au 50 95 76 54.

Vds ou échange jx MD, Streets of Rage, Mickey & Donald, Castle of Illusion, Sonic, prix : 200F à 300F + vends jeu MASTER SYSTEM Sonic 2. Tél. le soir au 50 98 73 57.

Vends urgent sur MEGADRIVE, EA Hockey, Sonic II et Thunder Force III bon état : 300F pièce. Téléphoner au 50 36 92 23 ou écrire à REVEL Simon, Hameau des Pervenches, 74250 VIUZ EN SALLAZ.

Département 75

Vends jeux MEGADRIVE : 150F pièce (Strider, World Cup Italia 90, Test Drive 2, Cyberball). Tél. à Jérôme après 18H au 43 71 41 82 PARIS et REGION PARISIENNE.

Vends 12 jeux dont Terminator, Sonic, Street of Rage, Super Monaco GP... prix de : 100F à 250F, état neuf. Contacter Jérémy au 40 05 98 60.

Vds nouveautés sur MEGADRIVE, MASTER SYSTEM et GAME GEAR entre : 150 francs et 250 francs. Tél. ap. 19H30 au 45 43 22 79.

Vds divers jx MD, TBE, entre 190 francs et 290 francs ou échange. Faire proposition après 18H + week-end au 42 40 29 84.

Vends sur MEGADRIVE, Terminator, James Pond II, Michael Jackson's, Moonwalker, Tazmania, Altered Beast, prix à partir de 150F. Tél. à Sébastien au 40 59 48 48.

Vds ou éch. sur MD, Sonic, Golden Axe 2, Mickey, Mickey et Donald, Fatal Rewind, Streets of Rage... Appeler au 46 44 00 18.

Vends MD + Terminator + Sonic 2 + Terminator 2 valeur : 2000F, vendu : 1200F. Demander Sylvain au 53 71 33 31 aux heures de bureau et au 86 97 80 12 après 20H et le week-end.

Vends Sonic, After Burner II, Altered Beast, Shinobi, Populous, SMGP, prix : 150F un, Terminator, Terminator II, Sonic II, Alien III, Olympic Gold et autres nouveautés entre : 250F et 300F. Téléphoner à Jérôme dans la soirée au 34 17 33 25.

Département 76

Vends MEGADRIVE Japonaise + 2 man. + 2 jeux Quackshot et Sonic, état neuf, prix : 1000 francs. Demander Ahmed après 18H au 35 36 07 28.

Vends sur MD entre : 200F et 400F pièce, Sonic, Cyberball, Streets of Rage, Spiderman et sur MS, Terminator, Asterix, Secret Command... entre : 200F et 300F pièce. Téléphoner au 35 73 60 85.

Département 77

Vends MD + 7 jx + 4 magazines + adaptateur japonais : Sonic, Donald, Shadow Dancer, Super Monaco GP I, Forgotten World, Wrestelwar + Super League, prix : 2200F. Appeler Anthony aau 60 96 73 45.

Vends MEGADRIVE Japonaise + 1 manette + 2 jeux (Sonic + Quackshot) jeu encore sous garantie, prix : 800F. Contacter Ludovic au 60 04 44 29. URGENT !

Vends câbles fait maison pour brancher une MEGADRIVE ou MASTER SYSTEM sur un Amstrad CPC pour + de renseignement, un timbre à : MIRAUCOURT N., 34 Rue du Donjon, 77310 BOISSISE LE ROI.

Vends MD + 2 manettes + 6 jeux (Sonic 2, Desert Strike, Quackshot...) prix : 1800F. Téléphoner après 17H30 au 60 26 27 53.

Vends jeu MD Aquatic Games : 200F. Téléphoner au 60 63 98 27.

Vends MEGADRIVE + manettes infrarouges + 8 jeux (Sonic 1 et 2, Kid Chameleon, Olympic Gold, Tazmania, Alisia Dragon, Midnight Resistance, Zoom) prix : 2300F à débattre. Tél. à Kévin au 64 00 87 84.

Département 78

URGENT ! Vds S. World of Illusion sur MD, prix : 295 francs. Contacter Yann ap. 18H au 39 46 37 15. PS : Vds jeux SNES.

Vends jeux sur MEGADRIVE, bon état, jamais ou presque pas servis : Fantasia, Rings of Power, Smash TV entre : 290F et 330F le jeu. Le tout vendu : 930F. Téléphoner après 18H au 30 98 67 75.

Vends jeux MEGADRIVE : Quack Shot, Tazmania : 250F, Shinobi : 200F et Shadow of The Beast : 300F. Téléphoner après 18H à Frédéric au 30 43 57 16.

Vds sur MD : Wboy V, acheté : 495 francs, cédé : 280 francs, Mickey I et II (W. of Illusion) le tout pour : 600 francs à débattre ou le jeu : 325 francs, Super Real Basketball : 180 francs. Vends sur MASTER SYSTEM, A. Kidd II, P Strike, Zillion II, le tout : 400 francs. Tél. à Olivier au 30 41 18 30 ou écrire à VALLEE Olivier, 9 Route de l'Etang de la Tour, 78125 RAMBOUILLET.

Urgent ! Vends sur MEGADRIVE World of Illusion : 295 francs et Zelda 3 sur SNES (us) : 295 francs. Contacter Yann ap. 18H au 39 46 37 15.

Vends MEGADRIVE neuve + Sonic et Streets of Rage (garantie jusqu'en janvier 94), prix : 1100F. Contacter Michaël à 22H et le week-end au 30 42 24 71.

Vds MEGADRIVE + 4 jx, prix : 1300 francs. Tél. à Jonathan au 39 73 35 48. URGENT !

Vds 2 jx contre un : Golden Ax et Altered Beast contre Thunder Force IV ou Street of Rage II ou Mickey et Donald ou Amazing Tennis. Contacter Barthélémy au 30 59 25 88 ou écrire à DIGNAT Barthélémy, 5 Sq. Jean Cocteau, 78120 RAMBOUILLET.

Vends Quackshot, Desert Strike en TBE (achat janvier 93) : 320F l'un prix à débattre, Jordan Vs Bird, Robocod : 250F, J. Buster Boxing : 230F. Tél. au 39 11 96 58 ou laisser message sur répondeur.

Vends sur MD, Dick Tracy : 180F port compris. Téléphoner au 30 42 21 69.

Vends MD fra. + 5 jx, prix : 1500F. Vends jeux MD, prix : 200F pièce (Olympic Gold, European Club Soccer, Joe Monlance, Columns, Toki, Star Fight et S. Dancer). Contacter Marie-Christine au 34 78 74 13.

Département 80

Vends GX4000, 2 man. + 6 jeux (Batman, Robocop 2, Fire & Forget II, Burnin Rubber, Tennis Cup 2, Crazy Cars II) TBE, le tout : 650F ou 200F avec 1 jeu ou échange contre MD + 1 jeu. Demander Cyril après 17H au 22 51 11 62.

Département 83

Vends cassettes sans livre : 160 francs l'une, Mickaël Jackson, Budokan, Altered Beast, Strider, Super Real Basketball. Téléphoner après 18H au 94 28 50 58 ou écrire à Mr BESTOSO Romain, Qt St Pierre la Coquière, 83390 CUERS VAR.

Vends jeux MEGADRIVE, Alisia Dragoon, Shining in The Darkness : 200F et DJ-Boy : 150F. Demander Sébastien après 17H30 au 94 83 06 68.

Petite Annonce Gratuite

- Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.
- Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 17

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103 boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

Petites Annonces

Vends jx MEGADRIVE sans livre : 150 francs l'un, Mickael Jackson, Basketball, Altered Beast, Stider, Budokan. Téléphoner après 18H au 94 28 50 58.

Pack exceptionnel ! Core Grafx Nec avec 11 jeux : 2200F, valeur réelle : 4800F. Vends 30 jeux MEGADRIVE à prix intéressant. Demander JB au 94 27 23 55. Profitez-en, il y en aura plus !

Vds sur MEGADRIVE, World Cup Italia 90, Streets of Rage, Ghostbusters : 200F pièce. Tél. à partir de 18H au 94 28 68 92.

Département 84

Vends Kid Chameleon et Dragons Fury : 200 francs l'un ou 350 francs les 2. Vends Galahad : 250 francs. Contacter Matthias le soir au 90 34 52 13. Très urgent.

Vends sur MEGADRIVE, Sonic, Phelios et Ghostbuster japonais + adptateur. Vends également dernières nouveautés sur SNIN. Tél. à Clément ap. 18H au 90 70 36 36.

Vends Palmergolf, Alisia, Dragons Fury, Faerytale, Columns, Super Thunder Blade, D. Robinson, Basket, Sonic II, Road Rash II. Téléphoner (répondeur) à Hervé GUERRIER au 90 39 42 80.

Département 85

Vends jeux MEGADRIVE : Jewel Master : 150 francs, Shadow of the Beast : 200 francs, Wonderboy 5 : 200 francs. Contacter Stéphane au 51 39 28 23.

Vds ou échange Kid Chameleon, Quack Shot, World of Illusions (ou le Bazooka) Menacer avec les 6 jeux, prix à discuter. Tél. à Julien au 51 07 51 49 ou 51 40 39 19.

Vends jeux MD, World of Illusion (Mickey et Donald) : 300F, Castle of Illusion : 250F. Téléphoner au 51 35 09 87.

Département 86

Vends ou échange sur MEGADRIVE, Mystic Defender, Truxton, Herzog Zwei, The Immortal, Carmen Sandiego. Demander Didier au 49 85 39 12.

Vends MD neuve jamais servi encore dans sa boîte + 2 manettes + 3 jeux Sonic, Sonic 2, Streets of Rage cause départ, valeur : 1700F, cédé : 1100F. Téléphoner aux heures de repas au 49 93 26 85.

Département 89

Vends MEGADRIVE + 8 jeux (Sonic 1 et 2, Street of Rage 2, TF 4, European Soccer, Road Rash 2, Batman Returns, Shadow D.) prix : 3000F. Téléphoner aux heures de repas au 86 66 05 09.

Vends ou échange sur MEGADRIVE, Kid Chameleon : 250F contre After Burner I ou II et Wonderboy III : 200F ou contre Super Monaco GP I ou II. Contacter Christian après 18H au 86 81 45 81.

Département 90

Vends sur MEGADRIVE Strider, F22 : 200F pièce et Thunder Force II, Nhip Rush : 100F pièce. Téléphoner aux heures de repas au 84 21 26 30.

Vends MEGADRIVE + 1 manette + 5 jeux (Sonic, Ferrari GP, Challenge, Super Hang-on, Super Thunder Blade, Dynamite Duke) sous garantie, prix : 1700F. Tél. après 19H30 à Laurent au 84 26 36 10.

Vends jeux MEGADRIVE Mickey and Donald, World of Illusion et Kid Chameleon entre : 250F et 300F le jeu. Téléphoner à Nicolas au 84 23 56 08 après 17H ou écrire à Nicolas LARRAUN, 7 A Rue de Pesches, 90120 MEZIRE.

Département 91

Vends ou échange Batman contre Ecco the Dolphin ou Sonic 2. Appeler entre 19 et 21H au 60 15 99 06. Demander Quentin. Merci d'avance.

Vends MEGADRIVE Japonaise + 2 manettes + 3 jeux, prix : 1650 francs au lieu de 2300 francs. Appeler Sébastien entre 18 et 19H du lundi au vendredi au 64 48 85 42.

Vends Fantasia, Desert Strike, Immortal, Strider, Golden Axe 2, Schadow Dancer, Sonic 1 et 2, Ghouls'n Ghosts, Last Battle, Tazmania (entre 210F et 290F), MD + Arcade Stick + 1 manette : 700F. Téléphoner au 69 34 21 63.

Vds Wonderboy 5, Alesia Dragon, James Pond II, Alien 3, Streets of Rage II, Shadow Dancer : 800F. Tél. au 69 03 04 49.

Vends ou échange Sonic contre un jeu de sport, prix : 250F. Vends GB + 5 jeux dont Marioland 1 et 2, Tiny Toon, prix : 1000F. Appeler Yannaël au 64 96 45 37.

Département 92

Vends sur MEGADRIVE 7 jeux : Quackshot, Mickey Mouse, Soccer, Altered Beast, Last Battle : 200 francs pièce. Téléphoner à Karim au 47 82 94 56.

Vends sur MEGADRIVE Quackshot : 200F, Streets of Rage : 200F, E. Swat : 100F, Thunder Force 2 : 150F, John Madden American Football : 100F, Zany Golf : 100F. Contactez-moi au 43 34 89 62 après 18H.

Vds jx MEGADRIVE, Batman, Batman Returns, Streets of Rage, Sonic (TBE avec boîtier et notice) : 200F à 250F. Demander Carlos ap. 18H45 au 47 50 89 88.

Vends jeux MD, Rambo 3, Shadow of The Best, Sonic 2 : 200F l'un ou le tout : 650F. Contacter Alex au 47 29 19 39.

Vends ou échange sur MD Galahad, Hellfire. Recherche A. Senna GP, Talespin. Téléphoner Jean-Yves entre 18H et 19H uniquement au 47 88 29 13.

Vends ou échange jeux MEGADRIVE dont Sonic 2 : 200F, Shadow of the Best : 150F, Sonic 1 : 140F. Contacter Alexis après 16H30 au 47 29 19 39.

Vends sur MEGADRIVE jeux, Tazmania, Chuck Rock, Talespin (Balou), Fantasia très bon état, peu servi, prix : 200F à 250F. Téléphoner au 46 30 84 30.

Vends jeux sur MEGADRIVE : 100 francs et vends aussi SNIN + 5 jeux (Street Fighter 2...) : 1500 francs ou 300 francs le jeu. Téléphoner au 46 95 01 73.

Vends sur MEGADRIVE, Sonic, Battle, Squadron et Quackshot, prix : 220F l'un ou échange contre Desert Strike, Road Rash I ou II ou European Club Soccer. Joindre Julien après 18H au 46 48 03 85.

Département 93

Vends jeux MEGADRIVE, EA Hockey, David Robinson, John Madden 92, Super Monaco 2, Europeen Soccer entre : 250 et 300 francs le jeu. Téléphoner à Jérôme au 48 67 42 46.

Vends MEGADRIVE + 13 jeux + adaptateur japonais + adaptateur MASTER SYSTEM + 6 jeux + Arcade Power Stick, prix : 2500 francs. Téléphoner à Cyril au 43 60 88 78.

Vends 1 jeu James Pond I : 200F. Téléphoner à Philippe au 48 95 02 36.

Vds MD avec 7 jx, Sonic, Terminator, Shadow Dancer, Gynoug, David Robinson, European Club Soccer, EA Hockey. Vds manettes infra rouges, le tout : 2500F ou 2000F sans manette. Tél. à Aymeric au 48 65 09 68.

Vds Joe Montana II, Sports Talk Football, prix : 300F. Ecrire à GODET Nicolas, 4 Av. de Stalingrad, 93200 ST DENIS.

Vends Sonic 2, Road Rash 2, Terminator 2, Outlander, Ecco, Lotus Turbo Challenge : 270 francs, Turbo Out Run : 150 francs. Téléphoner au 48 50 25 04.

Vends jeux MEGADRIVE 300 francs pièce : F22, Batman, Revenge of Shinobi, Marble Madness, Columns... Appeler Denis après 18H au 48 95 91 57.

URGENT ! Vds Streets of Rage : 150F, état neuf. Demander Rémy au 43 52 10 42.

Vends console MEGADRIVE avec 14 jeux dont Sonic 1 et 2, Streets of Rage 1 et 2, James Buster, Douglas Boxing... prix : 4000 francs. Contacter Fadel à toute heure au 49 63 34 36.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + adaptateur jeux jap. + 9 jeux encore sous garantie. Demander Philippe au 48 44 02 08 ou écrire à Philippe BABDOR, 6 Avenue du 18 Avril 1944, 93130 NOISY LE SEC.

Département 94

Vds MEGADRIVE japonaise avec nombreux jeux Super Joystick, valeur : 3000F, cédé : 1700F. Téléphoner au 43 98 94 95.

Vends sur MEGADRIVE, Fantasia : 250 francs, Quackshot : 200F, Tazmania : 300 francs, Toki : 250 francs, Sonic : 200 francs, Super Monaco GP II : 350 francs. Téléphoner à Bertrand au 48 83 04 50.

Vends ou échange Galahad, LHX Attack Chopper, Splatterhouse 2, prix : 200 francs chacun contre Last Battle, Bulls vs Lakers, Populous. Téléphoner à Julien après 18H au 43 97 28 17.

Vends MEGADRIVE + 1 jeu + 1 manette état neuf 2 mois, prix : 800 francs. Téléphoner au 49 77 52 79.

Vends MEGADRIVE très bon état (sous garantie) + 3 jeux (Sonic, Moonwalker, Shang-on) : 1000 francs (port compris), avec 2 jeux : 800 francs (port compris). Vends moniteur pour console : 500 francs. Téléphoner à Nicolas à partir de 16H au 46 71 11 57.

Vends jeux MEGADRIVE, Shadow of The Beast II (+ plans complet) prix : 230F, Eswat : 230F. Téléphoner à Olivier après 19H au 48 53 53 13.

Vends sur MEGADRIVE James Buster Douglas Boxing et Addam's Family sur Super NES à 200 francs (en parfait état). Contacter Armi au 43 76 89 06 après 18H et le WEEK-END.

Vends Dungeons dragons : 230 francs, Streets of Rage 1 : 230 francs, Galahad : 230 francs. Téléphoner au 46 77 81 93 entre 19 et 21H. Demander Tony.

Département 95

Vends Chuck Rock, Mickey, TF3, Wonderboy 5, World of Illusions, Galhad ou échange contre Speedball 2, Shadow of the Beast 2 et Mic and Mac. Contacter Julien au 39 95 02 07.

Vends sur MEGADRIVE Alien 3 : 250 F, Marble Madness : 200F, Phantasy Star 3 + Hint Book : 400F, Shining in the Darkness : 300F, Batman Returns : 300F. Prix port compris. Tél. au 34 24 11 39.

Vends sur MEGADRIVE : Olympic Gold, Rambo III, Super Real Basketball, Thunder Force II, prix : 150 francs l'un très bon état. Téléphoner à Sébastien entre 18H et 20H30 au 34 50 82 07.

Vends ou échange sur MEGADRIVE, Road Rash, Super Thunder Blade, F22 Interceptor entre : 100F et 150F ou 300 F le lot. Téléphoner à Géraldine au 39 81 84 62.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + Thunder Foce IV, Sonic 1, After Burner II, Streets of Rage 2. Jeux : 200F. MEGADRIVE et manettes : 700F. Téléphoner au 39 91 91 96.

Vends jeux MEGADRIVE, plus de 25 titres. Prix : entre 150F et 300F. Wrestle War, Tennis, Alien 3, Sonic 2, Boxing, PGA Tour Golf, Hockey NHL, Streets of Rage 2, etc. Téléphoner à Pierre au 39 84 13 84, à 19H.

Vds sur MEGADRIVE Alien Storm : 220F ou échange contre Quackshot, Phantasy Star 3, Galahad, Ghouls and Ghosts, Sonic 2, Thunderforce IV. Téléphoner au 48 87 21 87. Demander JP après 19H au 34 17 40 21.

Vends MEGADRIVE, très bon état + 3 jeux : Sonic, Sonic 2, James Pond 2. Prix réél : 2200F. Vendu : 1200F à débattre. Tél. au 39 32 99 72 à Olivier. URGENT !

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 7 jeux (Ayrton, Galahad, J.Capriati, Shinobi, Retourvers le Futur III, World Cup, Super Hang On), le tout en très bon état : 1600F. Vends Corporation : 250F (MD). Téléphoner à Marc au 39 47 74 97.

Vds Quackshot : 300F ou échange contre NHLPA Hockey'93 ou Streets of Rage. Tél. à Sébastien au 30 75 01 18 après 17H ou laisser message sur répondeur.

Vends jeux MEGADRIVE : Moonwalker, Out Run, Forgotten Worlds, Olympic Gold, James Pond 2, Greendog, Sonic 2, Batman Returns. Prix entre 150 et 300 francs. Téléphoner à Karim au 39 84 33 51 après 20H.

BELGIQUE

Vends sur MD, Kid Chameleon : 2000FB et Ghostbuster : 1100FB. Téléphoner au 064/45 87 97 ou écrire au 65 Rue Bois des Maitres, 7170 LA HESTRE en BELGIQUE.

GAME 40
LES JEUX VIDEO
LE MERCREDI 17H / 18H
VOS QUESTIONS AU :
36 68 74 40

LISTE DES FREQUENCES

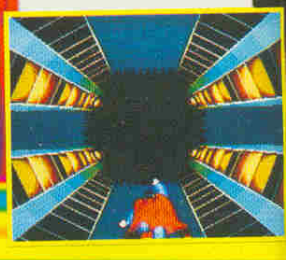
En France:

Ajaccio: 89.6
Albi: 93.4
Amiens: 91.8
Angers: 102.5
Angoulême: 88.8
Arcachon: 98.9
Arras: 98.9
Autun: 96.1
Auxerre: 96.1
Avallon: 102.7
Belfort: 93.4
Besançon: 106
Bethune: 92.2
Bordeaux: 106.8
Brest: 90.0
Brive: 102.8
Calais: 99.2
Cambrai: 92.1
Carcassonne: 99
Castres - Mazamet: 92.5
Chantilly: 106.1
Chartres: 106.1
Châteauroux: 96.2
Cherbourg: 106.1
Clermont Ferrand: 105.9
Compiègne: 105.9
Creil: 106.1
Dreux: 101.3
Dunkerque: 92.2
Fontenay le Comte: 97.6
Forbach: 104.5
Gap: 89.7
Grenoble: 93.7
Gueret: 91.2
La Rochelle: 101.3
Lacanau: 98.6
Laval: 104.9
Lens: 92.2
Le Puy: 91.5
Lille: 89.2
Limoges: 101.7
Limoux: 89.5
Longwy: 106.7
Lorient: 103.8
Lyon: 93.3
Marseille: 105.7
Metz: 92.2
Melun: 102.1
Montbéliard: 93.4
Mont de Marsan: 92.2
Montluçon: 92.7
Nancy: 94.8
Nantes: 97.7
Paris: 105.9
Pau: 92
Périgueux: 106.5
Poitiers: 99
Quimper: 102
Reims: 100.1
Rennes: 92.7
Royan: 100.4
Saint Brieuc: 106.3
Sarrebourg: 96.4
Senlis: 106.1
Tarbes: 101.2
Thionville: 96.7
Toulon - Hyères: 106.2
Toulouse: 91.8
Valenciennes: 89.1
Vannes: 87.6

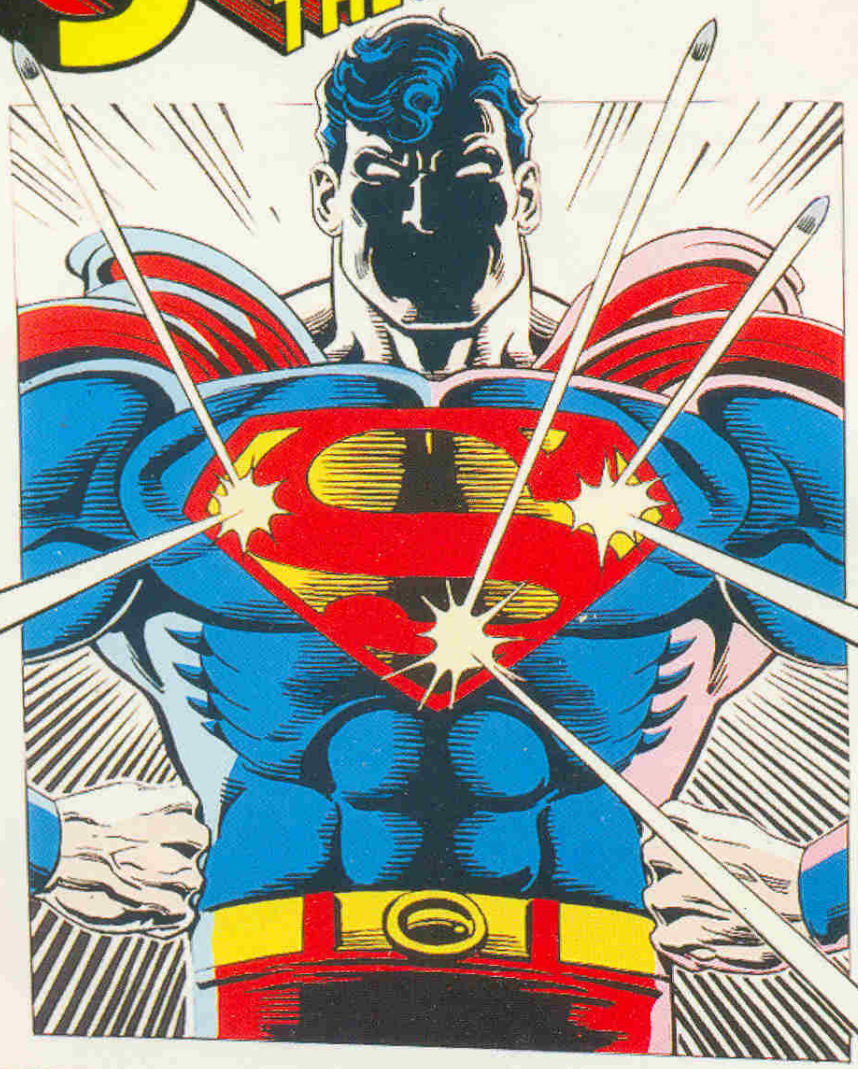
En Belgique:

Braine - L'Alleud: 103.3
Huy: 105.9
Louvain La Neuve: 107
Mouscron: 89.2
Dour: 106.7
Beauraing: 107.1

Regardez! Là-haut dans le ciel! C'est un iseau! C'est un avion! C'est Superman!" ™



SUPERMAN™
THE MAN OF STEEL™



Lois Lane™ a été **kidnappée** par Brainiac™, et son Doom Star diabolique est en orbite autour de la Terre.

... Les adversaires les plus **dangereux** que Superman™ ait jamais vus sont pris d'une folie meurtrière. De plus, Brainiac™ a réussi à exposer Superman à une dose de **Kryptonite**™ qui a affecté les pouvoirs du Man Of Steel™ (l'Homme d'Acier).

Pendant ce temps, les **enfants** de Metropolis™ ont **disparu**, et le Prankster™ s'est **évadé** de prison. Ces deux faits sont-ils liés?

Superman sera-t-il capable de **surmonter** tous ces **dangers** afin de **sauver** Lois Lane™ et la Terre?

Disponible sur **Sega Megadrive, Master System, et Game Gear,** SUPERMAN™ comprend:

- VISION THERMIQUE, SUPER PUNCH ET SUPER POUVOIRS
- CINQ NIVEAUX EPROUVANTS
- LA POSSIBILITE D'AFFRONTER LES ADVERSAIRES LES PLUS CONNUS DE SUPERMAN
- DES GRAPHISMES EPOUSTOUFLANTS ET UNE MUSIQUE EBOURIFFANTE!

SUPERMAN™

Un jeu vidéo pour Sega Megadrive.
Une autre création remarquable de Virgin Games.

Superman™ et tous les éléments qui s'y rattachent sont la propriété de DC Comics. ™ & ©1993 DC Comics.
©Sunsoft Ⓟ1993 Virgin Games Ltd. All Rights Reserved. Sega™, Mega Drive™, and Master System™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

HARDER THAN THE REST

Virgin GAMES

Exceptional games for your SEGA

3615 VIRGIN GAMES

MEGA
force
X-men
SEGA